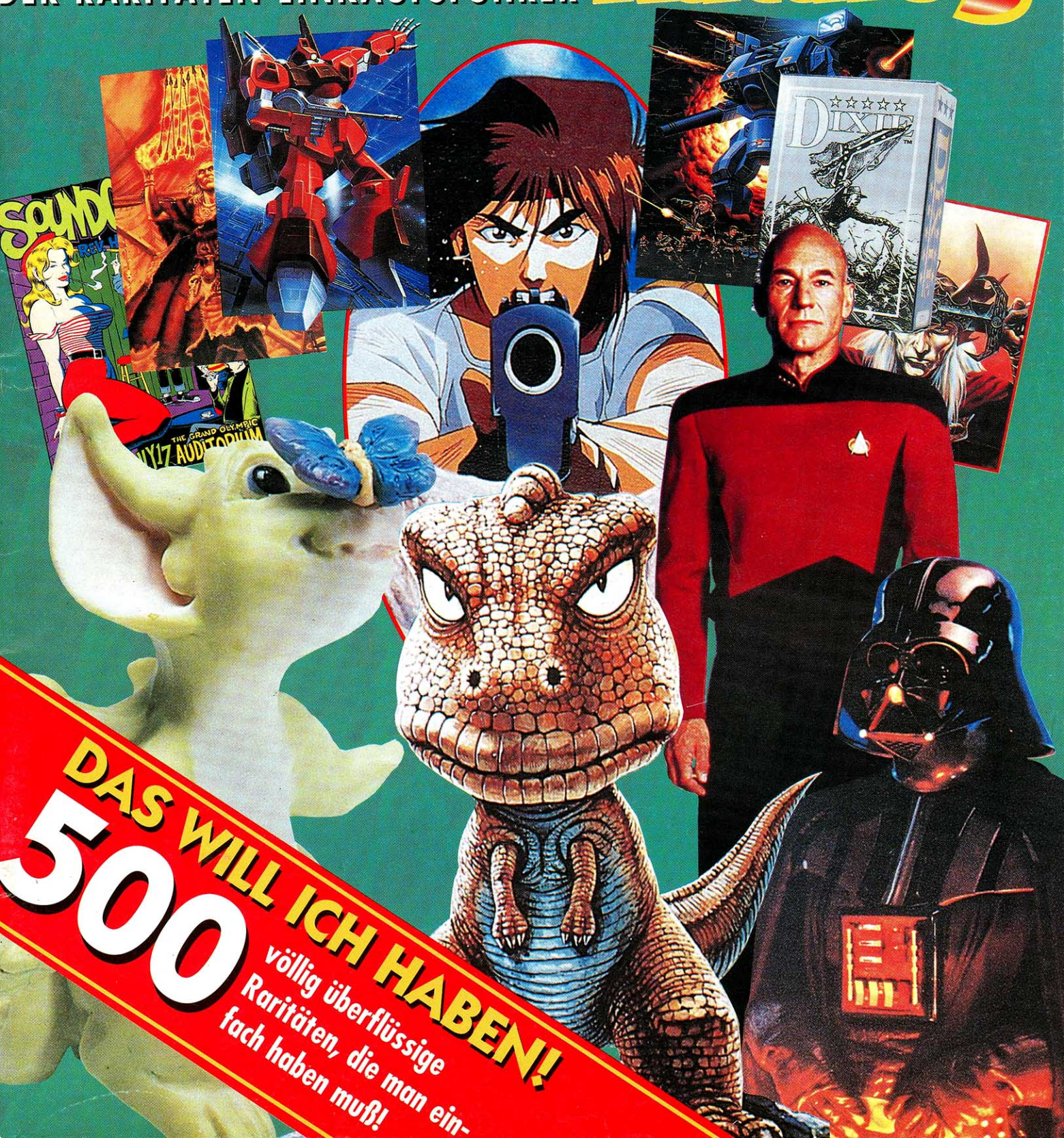
POWER PLAY Katalog

DER RARITÄTEN-EINKAUFSFÜHRER

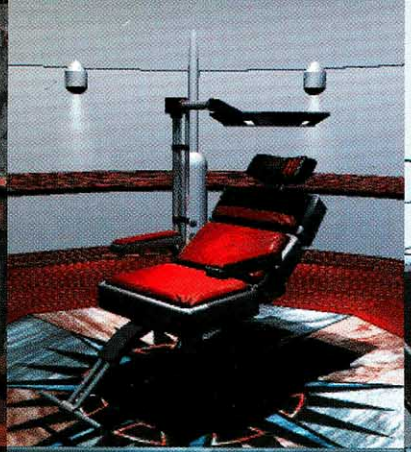
Unverbindliche Preisempfehlung
DM 9,80
öS 79,-/sfr 9,80

MAGNA MEDIA

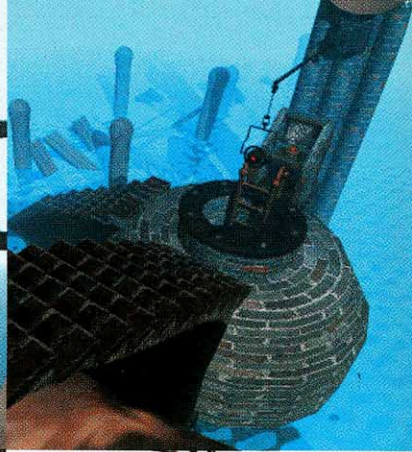


DAS WILL ICH HABEN!

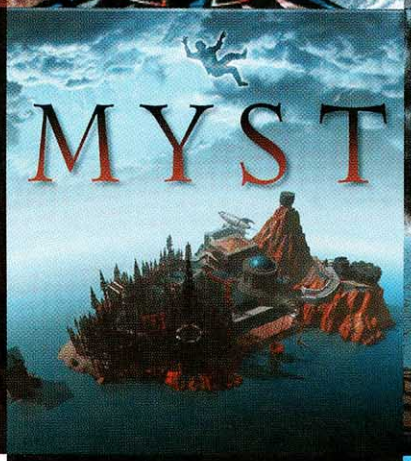
500 völlig überflüssige Raritäten, die man einfach haben muß!

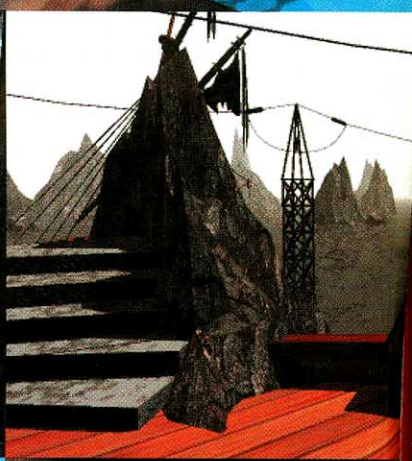


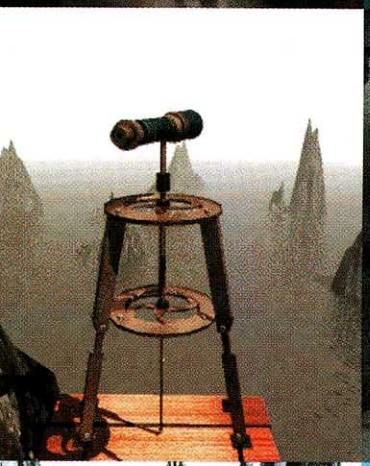
Milia Palme D'OR 1995



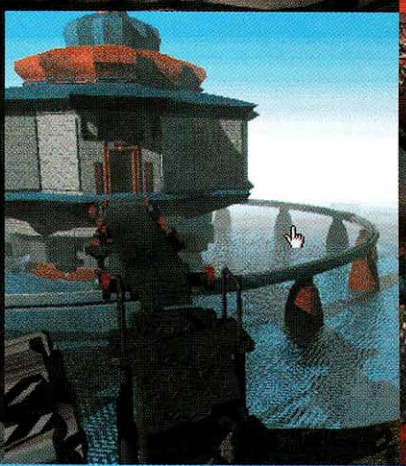
DOS-Urteil: "Ein Kleinod für Adventure-Puristen" DOS International

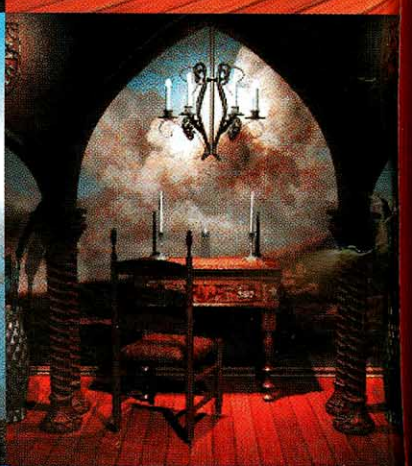


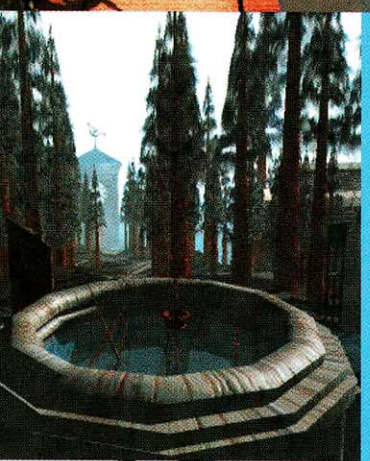


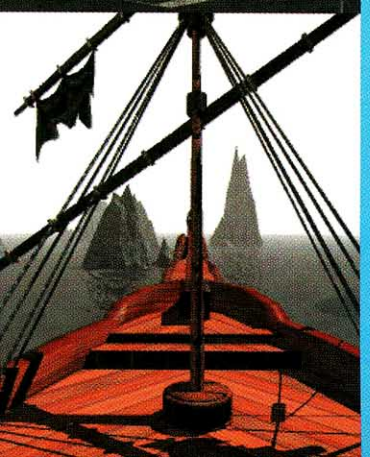


"Die Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert." PC Games









Verlieren Sie sich in den Welten von

MYST

Endlich komplett in Deutsch

MYST, das erfolgreichste multi-dimensionale Abenteuer aller Zeiten mit über

1 Million verkauften Exemplaren

jetzt endlich komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe.
Für Win CD und Mac CD.

Austauschservice

Wenn Sie bereits die englische Version von MYST besitzen, haben Sie nun die einmalige Gelegenheit, bis Ende September diese Version unter Zuzahlung von £ 10,-- gegen eine deutsche einzutauschen.
Schicken Sie dazu Ihre CD mitsamt Euroscheck oder Kreditkartennummer zu:
Brøderbund Software Europe, c/o Starpak International, Ltd.,
Unit A Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN, England

CYAN®

Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Hotline-Nummer: 0180/2354549

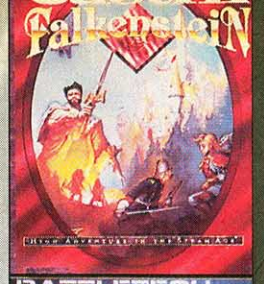
Im Exklusiv-Vertrieb von

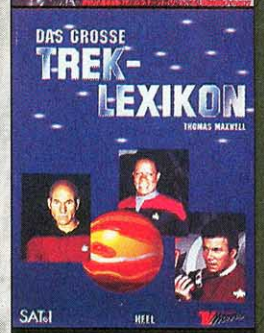
Willkommen beim POWER (PLAY) - KATALOG

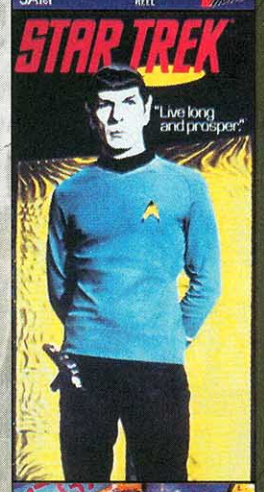
Wer herkömmlicher Shoppingwälzer im „Quelle-Stil“ müde ist, wer sich auf der Suche nach ungewöhnlichen Geschenken und Goodies bisher die Hacken abgelaufen hat oder, wer einfach nur mal den Konsumrausch anders erleben will, findet bei unserer Auswahl des Außergewöhnlichen mit Sicherheit genau das Richtige. Vom „klassischen“ Brettspiel über spannende Romane, spritzige Comics, knallige Plastikbausätze, kleidsame T-Shirts, furiose Videos und ohrenbetäubende Musik, reicht das – zugegebenermaßen ziemlich gewagte – Angebot in diesem Katalog. Natürlich haben wir hier nicht haltgemacht: In unserem Repertoire befinden sich einige Sahnestücke, auf die wir mit Recht besonders stolz sind – wo bitte, gibt es sonst das Rockposter „Supersuckers“ von Kuhn, den edlen Bildband „Art of Rock“, das „Next Generations Technical Manual“ und den Kultcomic „Akira“ zusammen in einem Katalog?

Gewagt hin, ungewöhnlich her: Wir wünschen Ihnen schon jetzt viel Spaß beim Schmökern und natürlich beim einkaufen.

Ihr Power-Katalog-Team







Aufbruch in neue Spielewelten

Kritisch: Elektronische Unterhaltung im Test

Aktuell: Damit Sie morgen noch mitreden können

Unverzichtbar: Tips, Spiele-Strategien und Beratung

Anspruchsvoll: Multimedia-Hardware auf dem Prüfstand

mit oder ohne CD

Super-Test-Abo

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY Test-Coupon

☐ **Ja, ich will POWER PLAY mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,--.(Sie sparen DM 17,70).

☐ **Ja, ich will POWER PLAY ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50.(Sie sparen DM 6,--).

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich POWER PLAY mit CD für DM 160,80 Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 184,80) oder POWER PLAY ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/ Nr.

PLZ/ Ort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift IN CD 5

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Ich bezahle bequem bargeldlos ☐ nach Erhalt der Rechnung

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

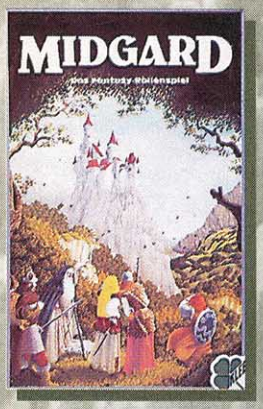
Rollenspiele	6	Einmal Ritter, Magier oder wackerer Krieger sein! Ein Mekka für alle, die gern in Rollen schlüpfen.
Brettspiele	22	Es macht Spaß, mit Freunden zu spielen: Tolles für Strategen, Unterhaltsames für Fantasy-Fans.
Kartenspiele	32	Sammelkartenspiele sind in: Je mehr Karten, um so größer die Gewinnchancen. Also zugreifen!
Bücher	36	So macht Lesen wieder Freude! Fetzige Märchen, knackige Science fiction, informative Lexika.
Comics	46	Wenn Bilder erzählen – ein Comic sagt oft mehr, als tausend Worte. Lassen Sie sich faszinieren!
Bausätze	54	Achtung Basteltriebler! Außer Roboterkits aus dem Fernen Osten gibt's hier noch vieles mehr.
Computerzubehör	62	Ein Leckerbissen für Kenner: Gebrauchsgegenstände einmal anders – nützlich, wichtig, witzig.
Sternstunden	68	Krimskrams für Galaxie-Fans. Egal, ob Trekkie oder Jedi – hier gibt's für jeden Raumfahrer etwas.
Videos	78	Japan setzt Zeichen mit Zeichentrick: Der Siegeszug von Animes ist nicht mehr aufzuhalten.
Bildschön	84	Schönes zum Aufhängen und Sammeln: Mit diesem Katalog ist es keine Kunst, an Kunst zu kommen!
Rest der Welt	92	Der herrlichste Firlefanz für Ausgeflippte und solche, die es werden wollen. Also zugreifen!

Rubriken

Impressum	91
Inserenten	91
Bestellschein	98

Rollen-spiele

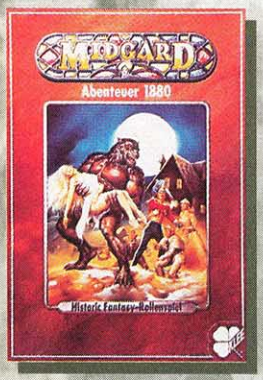
Einmal Ritter sein! Einmal Prinzessinnen retten, Drachen meucheln, Königreiche befreien! Oder düsen Sie lieber in schnittigen Raumschiffen durchs All? Stellen sich einer Bedrohung außerirdischer Invasoren? Der Phantasie und den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. In Rollenspielen dürfen (und sollen) Sie alles sein, was Sie sich wünschen: Magier, wackerer Krieger, unerschrockener Space-Hero oder furioser Barbarenchef. Ob Sie nun alleine das Universum retten (viele Spiele bieten optional Soloregeln) oder im Kreise von Gleichgesinnten auf Schatzsuche gehen wollen: Bei unserer Auswahl an bekannten und weniger bekannten Rollenspielen ist mit Sicherheit auch etwas für Ihren Geschmack dabei.



Midgard: Das Fantasyrollenspiel

Midgard ist das älteste deutsche Rollenspielsystem: Erfunden und entwickelt wurde es bereits 1981. Im Grund- und Standardset der Midgardreihe „Das Fantasyrollenspiel" befindet sich ein „Buch der Abenteuer" mit fertigen Szenarios zum Nachspielen, ein Buch über Monster und eines über Magie. Datenblätter sowie Bewegungsraster und Würfel vervollkommnen das Ensemble.

Midgard: Das Fantasyrollenspiel
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: Ab 12 Jahren
Bestellnummer: KLE1120
Preis: 56,—

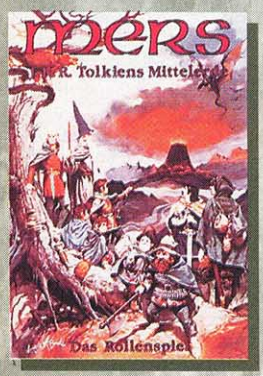


Midgard Abenteuer 1880

Eines der wenigen deutschsprachigen Rollenspielsysteme, das sich gegen die angloamerikanische Übermacht behaupten kann und konnte, ist das „Midgard"-System. In der „Abenteuer 1880"-Schachtel ist alles enthalten, was Sie für einen Spielstart (des Abenteuers 1880) brauchen: Das Regelwerk, einige vorgefertigte Szenarien, Würfel und Tabellen.

Midgard Abenteuer 1880
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: 2 bis 7
Alter: ab 10 Jahren
Bestellnummer: KLE1149
Preis: 56,—

Ohne Abbildung:
Midgard: Die Perlen der Füchse
Bestellnummer: KLE1128
Preis: 20,—
Ohne Abbildung:
Midgard: Kurai Anat – Das Schwarze Herz
Bestellnummer: KLE1126
Preis: 25,—



Mers: J.R.R. Tolkiens Mittelerde – Das Rollenspiel

Tolkiens Meisterwerk „Der Herr der Ringe" und „Mittelerde" sind geradezu für Fantasyspiele prädestiniert. „Mers: Das Rollenspiel" ist ein ideales Einstiegsspiel für Freunde von Gandalf, Frodo, Legolas und Aragorn. Die Lektüre des Buches hilft natürlich ungemein, ist aber nicht zwingend erforderlich, um das Spiel zu spielen. „Mers" ist auch für Nichtspieler interessant: Immerhin erfährt man hier mehr über die Helden (und die Schurken) aus den Tolkienschen Romanen.

Mers: J.R.R. Tolkiens Mittelerde – Das Rollenspiel
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: 3 bis 8
Alter: Ab 12 Jahren
Bestellnummer: CIT1102
Preis: 69,—

Die Ents von Fangorn

Für viele Leser des „Herrn der Ringe" steht eines fest: sie wollen mehr über Mittelerde wissen. Hier helfen die „MERS-Quellenbücher" ein schönes Stück weiter: Nicht nur für die Rollenspieler interessant, sondern auch gut zu lesen, sind diese Werke eine wichtige Quelle von Informationen. Der hier vorliegende Band beschäftigt sich vornehmlich mit den „Ents" und beschreibt deren Geschichte, Gesellschaft, Kultur und veranschaulicht mit Kartenmaterial das Umfeld im Fangorn-Wald.

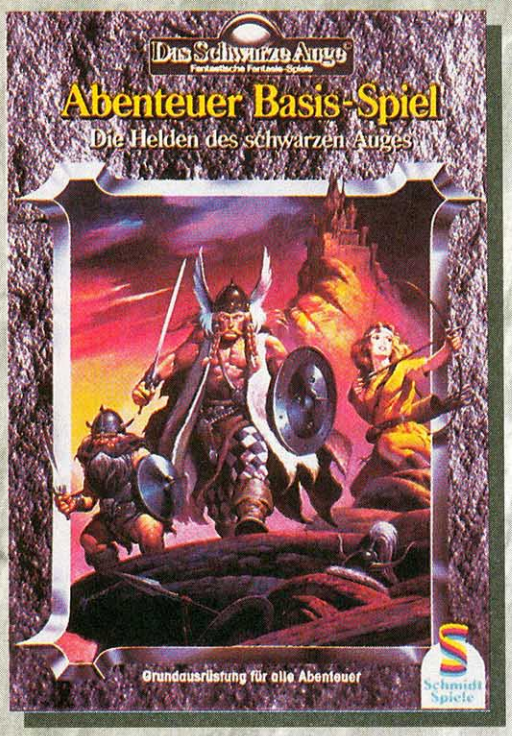
Die Ents von Fangorn
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89260-152-6
Bestellnummer: CIT1152
Preis: 39,80

Lórien und die Halle der Elbenschmieden

Wunderschön mit zahlreichen Abbildungen und Karten verziert, ist dieses „MERS-Quellenbuch": Auf über 80 Seiten erfahren Sie mehr über Elfen, die Geschichte der Ringe und natürlich über Sauron, wie er mit der Hilfe von Elbenschmieden das Wissen erlangt, den „Einen" zu schmieden. Auch für Nichtspieler ein willkommenes Nachschlagewerk.

Lórien und die Halle der Elbenschmieden
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89260-153-4
Bestellnummer: CIT1153
Preis: 39,80

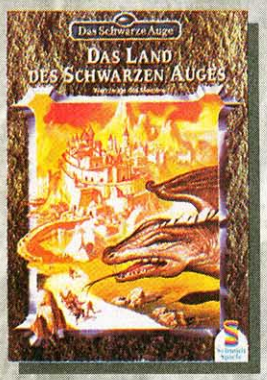
Ohne Abbildung: Elronds Haus in Bruchtal
Bestellnummer: CIT1116
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Festung auf der Wetterspitze
Bestellnummer: CIT1118
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Vergessenes Land Numeriador
Bestellnummer: CIT1124
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: Die Zähne von Mordor
Bestellnummer: CIT1125
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Die Leuchtfeuer von Celenhad
Bestellnummer: CIT1128
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Die Reiter von Rohan
Bestellnummer: CIT1151
Preis: 39,80



Das Schwarze Auge: Abenteuer Basis-Spiel

Die wohl berühmteste (und erfolgreichste) Rollenspielserie aus hiesigen Landen, ist „Das Schwarze Auge". Schauplatz der Abenteuer ist das Sagenland Aventurien. Um in die Welt der Mythen einzusteigen, ist das hier vorliegende Basis-Set unumgänglich. Einsteiger finden hier zwei Regelbücher mit den wichtigsten Daten über Land und Leute, ein Abenteuerbuch für Solo-Rollenspiele und Gruppenabenteur, eine Landkarte Aventuriens, eine Karte der Gareth-Region und vier Würfel. Durch Zusatz-Module (siehe unten) wird das Grundgerüst für neue Spiele weiter aufgestockt.

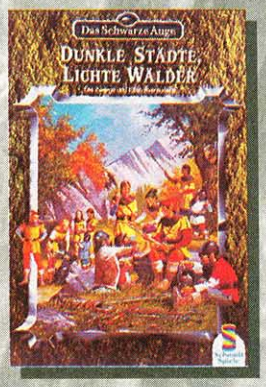
Das Schwarze Auge: Abenteuer Basis-Spiel
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1747
Preis: 49,80



Das Schwarze Auge: Das Land des Schwarzen Auges

Diese Box ist ein Hort des Wissens für alle Aventurien-Wanderer und vor allem für Spielleiter. 17 Autoren haben hier Beiträge zu allen denkbaren Bereichen geliefert: Die wichtigsten Städte, Rechtssprechung, Elfenmusik und Astronomie sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Repertoire der „Enzyklopaedia Aventurica". Farbige Pläne des Landes (Größe A1) und der Gegend um die Stadt Gareth (A2), sowie Schwarz-Weiß-Pläne der Stadt selbst bieten für Neugierige einen umfangreichen Fundus an Informationen.

Das Schwarze Auge: Das Land des Schwarzen Auges
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1726
Preis: 49,80



Das Schwarze Auge: Dunkle Städte, Lichte Wälder

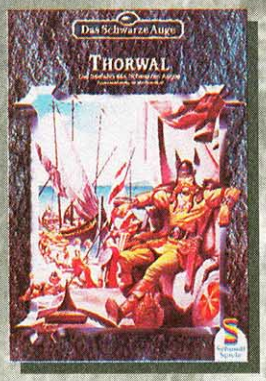
Kein Fantasy-Rollenspiel ohne Zwerge und Elfen. Auch das „Schwarze Auge" macht da keine Ausnahme. Die Waldbewohner und Minenexperten findet der aufmerksame Spieler auch in Aventurien. Wer mehr über Elfen und Zwerge wissen will, findet alles Notwendige in dieser Schachtel mit dem Titel „Das Schwarze Auge: Dunkle Städte, Lichte Wälder". Jeweils ein Buch beschäftigt sich mit den beiden Rassen, zudem gibt's wieder eine farbige Landkarte dazu.

Das Schwarze Auge: Dunkle Städte, Lichte Wälder
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1796
Preis: 49,80

Das Schwarze Auge: Thorwal

Neue Städte, Helden, Länder und Aufgaben braucht ein jeder Aventurienwanderer von Zeit zu Zeit. Hier bietet sich dann der Kauf einer Zusatzbox wie dieser an: In „Thorwal" dreht sich alles um die gleichnamige Region. Eine Landkarte der Gegend um die Stadt Thorwal sowie ein Stadtplan liegen in der Schachtel. Zudem gibt's Infos über die Einwohner der Stadt sowie die generelle Geschichte der Seefahrt.

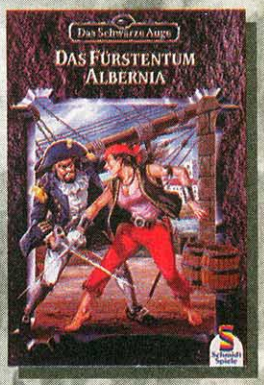
Das Schwarze Auge: Thorwal
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1725
Preis: 49,80

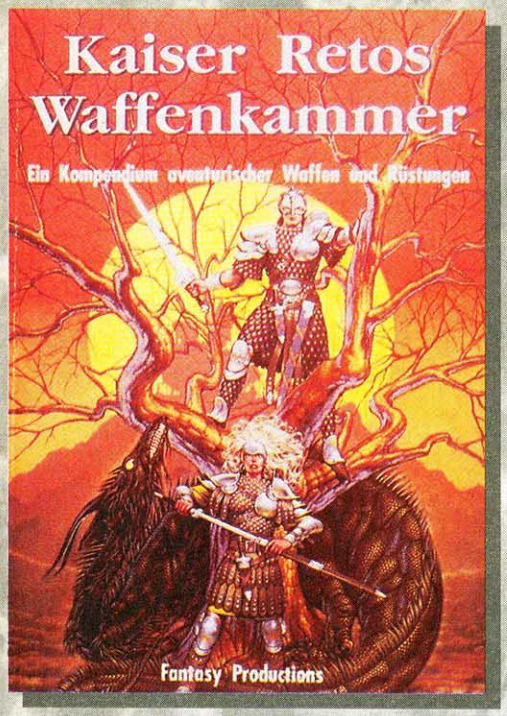


Das Schwarze Auge: Das Fürstentum Albernia

Noch eine Box aus der Reihe: „Aventurische Regionen" gefällig? Die obligatorischen, farbigen Landkarten der neuen Region plus passender Hauptstadt, werden durch zwei Bücher ergänzt. In dem einen erfahren Sie mehr über die Region, im anderen werden gleich ein paar Abenteuer vorgeschlagen, die Sie in illustrer Runde spielen können.

Das Schwarze Auge: Das Fürstentum Albernia
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1773
Preis: 49,80

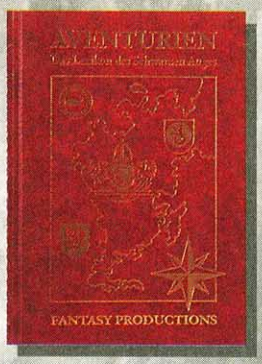




Kaiser Retos Waffenkammer

Was für die Kreaturen Aventuriens gilt, gilt ebenso für die Ausrüstung: Das Wissen um spezifische Waffentypen kann manchmal von Bedeutung sein. In „Kaiser Retos Waffenkammer" sind die wichtigsten Waffen und Rüstungen Aventuriens aufgeführt – komplett mit Wertetabelle.

Kaiser Retos Waffenkammer
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-057-5
Bestellnummer: 10057
Preis: 29,80



Aventurien: Das Lexikon des Schwarzen Auges

Das ultimative Nachschlagewerk für Aventurien-Reisende: Von „A`Layis Hiphon" (Schloß der Seekönige) bis „Zzzt" (Echsenvolk) reichen die Eintragungen. Erwähnenswert ist die edle Aufmachung des Folianten: Solide Buchform im festen Einband, über 300 Seiten und teilweise farbige Abbildungen, findet man sonst selten.

Aventurien: Das Lexikon des Schwarzen Auges
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-058-3
Bestellnummer: 10058
Preis: 89,—

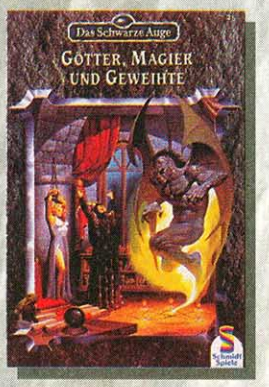
Das Schwarze Auge: Die Kreaturen des Schwarzen Auges

Sowas kann dem besten Helden mal passieren: Bei Reisen im weitläufigen Land Aventurien stolpern die Helden über allerlei Getier. Das Dumme ist nur: Welches Tier ist nett und freundlich, welches hat Appetit auf Heldenhappen? Damit man bei der ersten Begegnung mit einem Kalekken oder einem Morfus nicht den Kürzeren zieht – mal abgesehen davon, daß wir wissen wollen, was ein Morfus überhaupt ist – hilft ein passender Faunaführer wie dieser hier.

Das Schwarze Auge: Die Kreaturen des Schwarzen Auges
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1748
Preis: 49,80

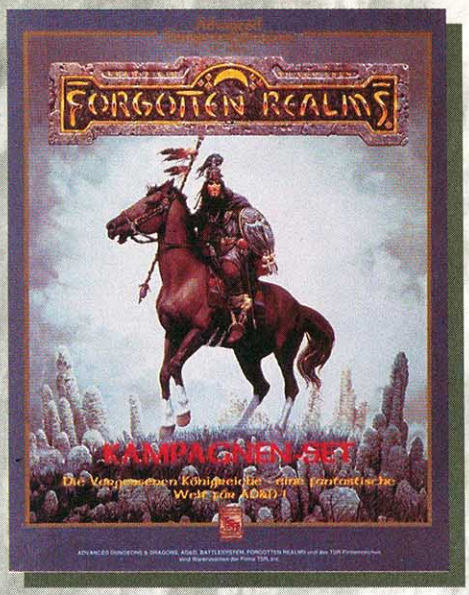
Ohne Abbildung: DSA Die Wüste Khom
Bestellnummer: DSA1772
Preis: 49,80
Ohne Abbildung: DSA Das Orkland
Bestellnummer: DSA1774
Preis: 49,80
Ohne Abbildung: DSA Mantel, Schwert & Zauberstab
Bestellnummer: DSA1782
Preis: 49,80
Ohne Abbildung: DSA Am Rande der Nacht
Bestellnummer: DSA1870
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: DSA Die Ungeschlagenen
Bestellnummer: DSA1876
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: DSA Das Fest der Schatten
Bestellnummer: DSA1871
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: DSA Unsterbliche Gier
Bestellnummer: DSA1877
Preis: 19,80

Das Schwarze Auge: Götter, Magier und Geweihte



Was ist ein Fantasy-Spiel ohne Magie? Zauberformeln, magische Tränke und paranormale Phänomene gehören zu einem Rollenspiel wie die nächste Steuererhöhung zu Theo Waigel. Umfassender werden aventurische Hexenmeister nicht auf Ihre Aufgabe vorbereitet: Vier fette Folianten „Die Magie des Schwarzen Auges" (Zaubertechniken), „Codex Cantiones" (Sammlung von Sprüchen – gehe niemals ohne aus), „Mysteria Arkana" (Aventurische Magie für Fortgeschrittene) und „Die Götter des Schwarzen Auges" reichen aus, um aus dem kleinsten Zauberlehrling einen echten Supermagier zu machen.

Das Schwarze Auge: Götter, Magier und Geweihte
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DSA1797
Preis: 59,80



AD&D: Forgotten Realms Kampagnenset

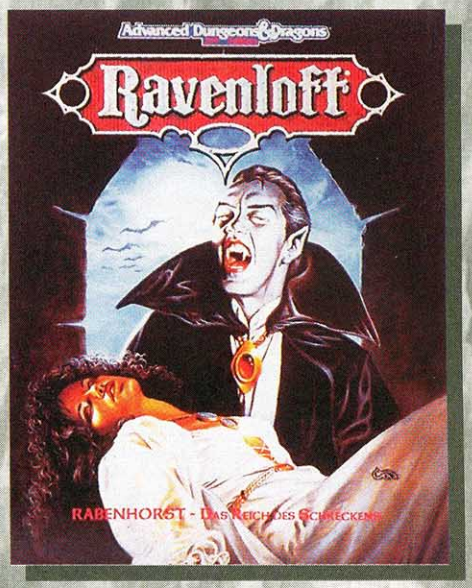
Der Klassiker: Wer schon immer mal was von „Advanced Dungeons & Dragons" gehört hat, sich aber angesichts dicker Regelbücher (englisch) nie getraut hat, mal einen Blick zu riskieren, kann nun aufatmen. Auch Nichtanglisten können jetzt dem TSR-Rollenspiel frönen. Das 128 Seiten starke Regelwerk, Box, Karten und Tabellen sind komplett und fabelhaft ins Deutsche übersetzt worden. Im Kampagnenset ist alles drin, um die ersten Abenteuer in den „Forgotten Realms" (neudeutsch „Vergessene Reiche") zu überstehen.

AD&D: Forgotten Realms Kampagnenset
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: TSR1031G
Preis: 49,—

AD&D: Ravenloft – Das Reich des Schreckens

Sau(g)stark: Irgendwann kam den beiden Rollenspiel-Designern Bruce Nesmith und Andria Hayday der geniale Gedanke, die „AD&D"-Regeln in ein völlig neues Spieleuniversum zu verpflanzen. Statt Fantasy und Märchenidylle schnappten sich die beiden Horrorsagen und Vampirgeschichten. Die Symbiose aus gehaltvollen Regeln und Gruselkunst kann sich sehen lassen: Ravenloft (Rabenhorst, nicht zu verwechseln mit den gleichnamigen Gesundheitssäftchen) war zeitweise eines der erfolgreichsten Rollenspielsysteme auf diesem Planeten. Mit dieser Grundbox können Sie auf Vampirjagd gehen, Werwölfen das Fell über die Ohren ziehen und in schaurige Grüfte hinabsteigen.

AD&D: Ravenloft – Das Reich des Schreckens
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: TSR103G
Preis: 59,90



AD&D 2nd Edition: Handbuch für Spielleiter

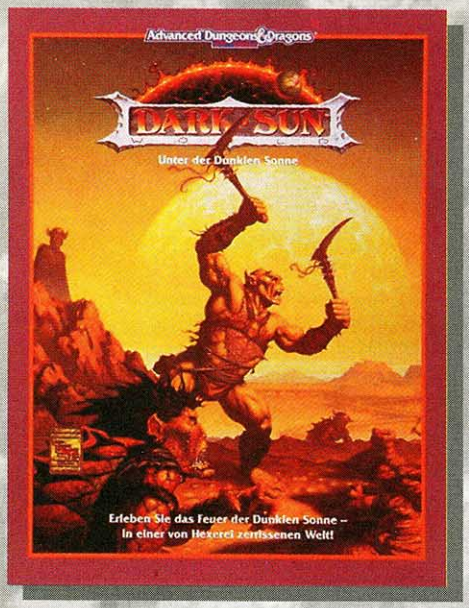
Was dem Spieler billig ist, kann dem Spielleiter nur recht sein: Wer eine Kampagne leitet oder Spieler in ein gehaltvolles Abenteuer schickt, muß sich in der AD&D-Welt ungemein gut auskennen. Speziell für Spielleiter gibt es deshalb dieses Nachschlagewerk.

AD&D 2nd Edition: Handbuch für Spielleiter
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 0-9511444-1-3
Bestellnummer: TSR2100G
Preis: 39,80

AD&D 2nd Edition: Spieler-Handbuch

Wer „Advanced Dungeons & Dragons"-Spiele zockt, kommt ohne nötige Infos nicht aus: Sie müssen die Regeln kennen, Grundkenntnisse über Elfen, Zwerge, Orks und Gesellschaftsysteme helfen ungemein. Ein wichtiges Nachschlagewerk für dieses Wissen ist das „AD&D-Spieler-Handbuch".

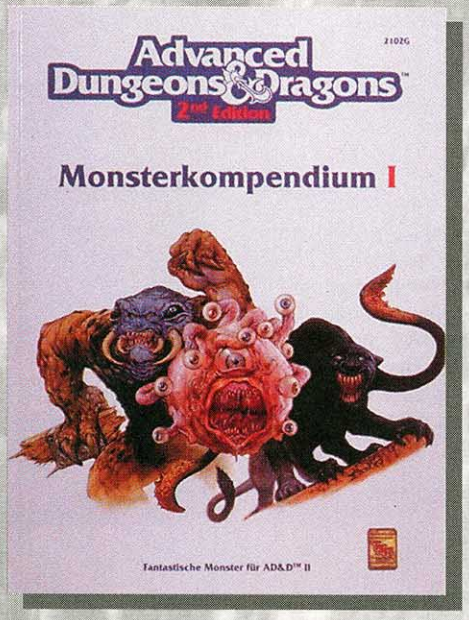
AD&D 2nd Edition: Spielerhandbuch
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 0-9511444-2-1
Bestellnummer: TSR2101G
Preis: 39,80



AD&D: Dark Sun – Unter der dunklen Sonne

Erfolg macht hungrig. Nach Ravenloft und den bestehenden „klassischen" Rollenspielsystemen, schuf TSR eine weitere Spielwelt, die auf den AD&D-Regeln basiert: „Dark Sun". Schauplatz ist die Wüstenwelt Athas, deren Städte von mächtigen Magiern regiert werden. Sklavenhaltung und Kämpfe in Arenen gehören zum Alltag der Bewohner. Futuristisch/fantastisch hängte „Dark Sun" gar den Newcomer „Ravenloft" in der Beliebtheitsskala ab. Ein Haken an dieser Starterbox: Sie ist nicht komplett. Ein Sticker auf der Box warnt – „Um die Welt 'Unter dunkler Sonne' zu erforschen, müssen Sie das Handbuch 'Alles über PSI-Kräfte' besitzen." So generiert man zufriedene Spieler und Umsatz.

Darksun – Unter der dunklen Sonne
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: TSR2400G
Preis: 59,90

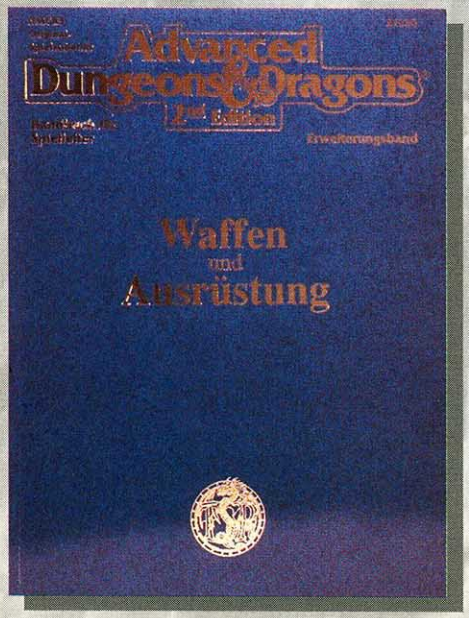


AD&D 2nd Edition: Monsterkompendium 1

Wer als Spielleiter die ihm anvertrauten Spieler (alle Level 1) in einen Kampf gegen einen Beholder schickt, hat mit Sicherheit seine Hausaufgaben nicht gemacht. Die Truppe ist im Handumdrehen (oder besser mit einem Augenaufschlag) in den Fantasyhimmel befördert, alle sind sauer und der Spielleiter hat das letzte Mal ein Abenteuer entwickelt. Mit dem „Monsterkompendium 1" wäre dies nicht passiert: Hier sind – feinsäuberlich nach Rubriken sortiert – die Monster beschrieben.

AD&D 2nd Edition: Monsterkompendium 1
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 1-873799-40-3
Bestellnummer: TSR2102G
Preis: 60,—

Ohne Abbildung: MK Vergessene Reiche
Bestellnummer: TSR2104G
Preis: 38,—
Ohne Abbildung: MK Dunkle Sonne
Bestellnummer: TSR2405G
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: MK Rabenhorst
Bestellnummer: TSR2422G
Preis: 39,80
Ohne Abbildung: Mythen & Legenden
Bestellnummer: TSR2108G
Preis: 42,50
Ohne Abbildung: Almanach der Zaubersprüche
Bestellnummer: TSR2121G
Preis: 39,80



Ad&D 2nd Edition: Waffen und Ausrüstung

Dieses Lexikon ist als Erweiterung für das Spielleiter-Handbuch (siehe oben) gedacht: Hier sind alle gängigen Waffen, Rüstungen, Bekleidungsstücke und Schilde beschrieben, mit denen Abenteurer während einer „AD&D"-Runde konfrontiert werden könnten.

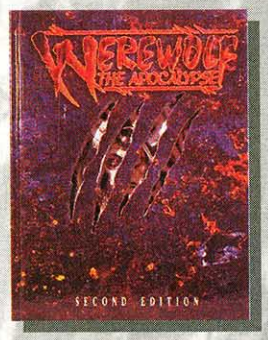
Ad&D 2nd Edition: Waffen und Ausrüstung
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 1-86009-001-X
Bestellnummer: TSR2123G
Preis: 38,—

Ruf des Warlock

Achtung, nichts für Einsteiger! Auf der Spieleschachtel des „Ruf des Warlocks" prangt extra der Schriftzug „Rollenspiel für Fortgeschrittene". Das ist nicht unbedingt wörtlich zu nehmen, auch Anfänger steigen schnell – mit der Hilfe des Spielleiters – in diese Welt ein. „Ruf des Warlock" ist übrigens ein eigenständiges Spielsystem und gehört nicht zu den „großen" Serien dazu. Hier abgebildet ist die Luxusbox mit jeder Menge Datenmaterial, Zauberbuch (über 300 Sprüche), Spielbogenset und Würfeln.

Ruf des Warlock
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: RDW001
Preis: 75,—

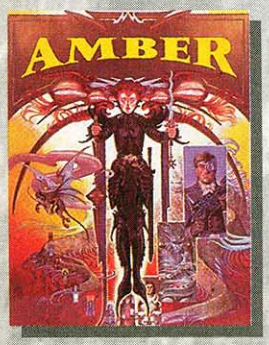
Ohne Abbildung:
Ruf des Warlock: Das Blut der Könige
Bestellnummer: RDW005
Preis: 22,90
Ohne Abbildung:
Ruf des Warlock: Geschöpfe der Engel
Bestellnummer: RDW007
Preis: 35,—



Werewolf: The Apocalypse

Gore-, Splatter- und Horrorfans haben im Gegensatz zu den Fantasy-Kollegen nur eine beschränkte Auswahl an fertigen Rollenspielsystemen. Eine Ausnahme ist „Werewolf: The Apocalypse". Das Besondere an dem über 250 Seiten dicken Edelwälzer: Die ersten paar Seiten sind mit einem farbigen Comic gefüllt, um auf die Gruselatmosphäre einzustimmen.

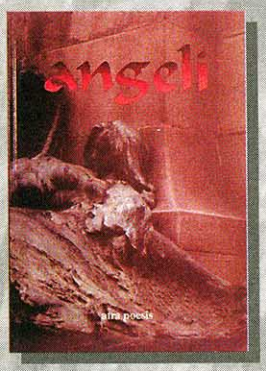
Werewolf: The Apocalypse
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-56504-112-7
Bestellnummer: WW3600
Preis: 56,—



Amber

Nicht alle Rollenspiele oder Erweiterungen kommen in Form von Kartons und Pappschachteln daher: Viele Systeme erscheinen in Buchform – wie die folgenden Spiele. Unser Erstling „Amber" kommt – das ist ungewöhnlich – ohne Würfel aus. Drei Abenteuer nebst Beschreibung werden mitgeliefert.

Amber
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-880494-00-0
Bestellnummer: PHA100
Preis: 57,50

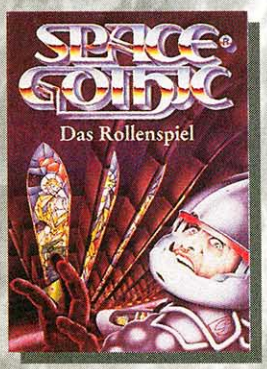


angeli

Übernatürliche Phänomene sind das Salz in der Rollenspielsuppe: Kaum ein System, in dem es nicht mit „normalen" Dingen zugeht. Solche Sachen gehören beim „angeli"-Spieler zum Alltag.

angeli
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: AP001
Preis: 65,—

Ohne Abbildung: angeli: Der erste Flug
Bestellnummer: AP002
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: angeli: Köln am Abgrund
Bestellnummer: AP003
Preis: 22,50

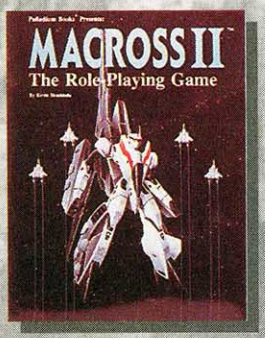


Space Gothic

SF-Spiele erfreuen sich bei den Rollenspielern immer größerer Beliebtheit: „Space Gothic" ist komplett in Deutsch. Auf den über 300 Seiten werden die Besonderheiten der Spielwelt, Regeln und drei fertige Abenteuer zum Nachspielen erläutert. „Space Gothic" ist für zwei bis fünf Mitspieler gedacht.

Space Gothic
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-929754-10-X
Bestellnummer: SPG001
Preis: 69,—

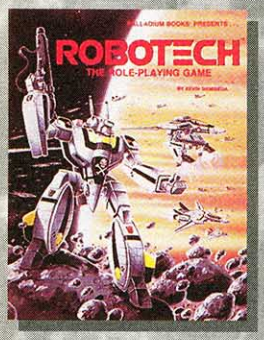
Ohne Abbildung: Space Gothic: Der fünfte Engel
Bestellnummer: SPG002
Preis: 29,90
Ohne Abbildung: Space Gothic: Tödliche Ferien
Bestellnummer: SPG003
Preis: 29,90



Macross 2

Kenner der fernöstlichen Mangaszene dürften mit dem Titel dieses SF-Rollenspiels sicherlich schon etwas anfangen können. „Macross" ist nicht nur eine beliebte Comicreihe in Japan, sondern es gibt auch Zeichentrickfilme und Plastikbausätze mit den futuristischen Kampfmaschinen. Hier übernehmen Sie das High-Tech-Gefecht mit Außerirdischen und feindlichen Robotern.

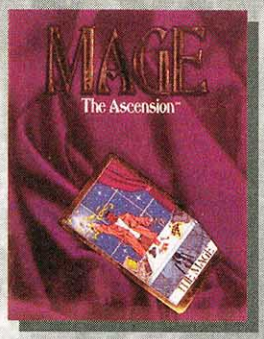
Macross 2
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-916211-62-2
Bestellnummer: PAL590
Preis: 29,80



RoboTech

Noch ein Rollenspiel fernöstlicher Machart: Wie in so vielen von Nippon inspirierten Spielen, sind in „Robotech" finstere Aliens, gigantische Raumschiffe und schlagkräftige Roboterarmeen die Zutaten für ein faszinierendes Spielsystem. Schade nur, daß dem Europäer die meisten Hintergrundmaterialien (Comics, Videos und Bausätze) versagt bleiben.

Robotech
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-916211-21-5
Bestellnummer: PAL550
Preis: 29,80



Mage: The Ascension

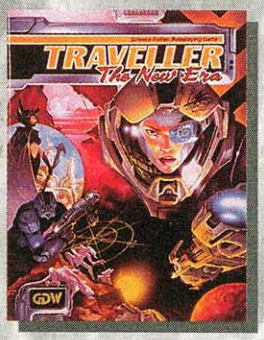
Magie ist in: Heute konsultieren gestreßte Manager(innen), genervte Hausfrauen und Broker nicht mehr den Psychiater, sondern Wahrsager, Kartenleger und Magier. Esoterisch-magisch ist das Spiel „Mage: The Ascension" allemal – Schauplatz ist nicht etwa ein mittelalterliches Märchenland, sondern die moderne Welt, wie wir sie kennen – mit dem Unterschied, daß Magie nicht nur in der Phantasie, sondern auch in der Realität existiert.

Mage: The Ascension
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-56504-065-1
Bestellnummer: WW4000
Preis: 56,—

Cyberspace

Die Zukunft sieht düster aus (wenn es nach den Spieleherstellern geht). Im Jahr 2090 beherrschen gigantische Konzerne die Megastadt San Francisco. Hacker mit eingebauten Computerschnittstellen liefern sich im „Cyberspace" Gefechte. „Cyberspace" ist kompatibel mit dem „Space Master"-System.

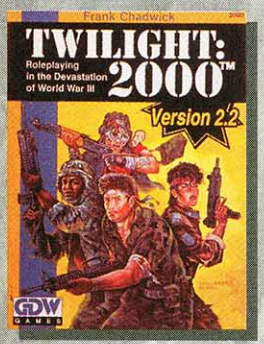
Cyberspace
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55806-045-6
Bestellnummer: ICE501
Preis: 39,80



Traveller: The New Area Deluxe

Die Apokalypse haben wir hinter uns, was kommt als nächstes? Keine Frage: Ist unsere Welt im Eimer, basteln wir uns eine neue. Im Spiel kein Problem: „Traveller: The New Area Deluxe" bietet ausreichend Infos und Spielmaterial, um ganze Universen mit Planeten, Zivilisationen und mannigfaltigen Lebensformen zu kreieren – Abenteuer inklusive.

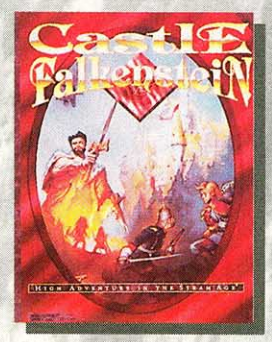
Traveller: The New Area Deluxe
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55878-116-1
Bestellnummer: GDW0300
Preis: 105,—



Twilight: 2000

Und es passiert doch: Nach Jahren der Abrüstung, der Friedensverhandlungen und der Annäherung der ehemaligen Supermächte, weiten sich nationale Konflikte zum dritten Weltkrieg aus. Dieses düster-militärische Szenario ist der Hintergrund für das GDW-Rollenspiel „Twilight 2000". Wir stellen hier die neuste Version vor (2.2), die mit dem „Traveller: The New Area" aus dem gleichen Hause kompatibel ist. Dem Szenario entsprechend sind umfangreiche Skill-Listen und das (militärische) Equipment.

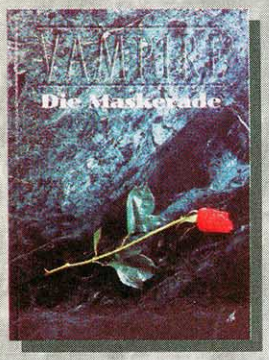
Twilight: 2000
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55878-070-X
Bestellnummer: GDW2000
Preis: 56,—



Castle Falkenstein

Keine historische Epoche ist vor Spieledesignern sicher: Ob Mittelalter, Moderne oder ferne Zukunft – fast jeder geschichtliche Zeitabschnitt ist schon (mindestens) einmal in einem Brett,- Computer,- oder Rollenspiel verarbeitet worden. Reizvoll ist diese Variante: „Castle Falkenstein" spielt im viktorianischen Zeitalter. Eine durchaus gewagte Mixtur: Bayernkönig Ludwig spielt hier eine genauso große Rolle wie Drachen, Dampfmaschinen und dicke Burgen. Auf alle Fälle ist dieses System mal eine Abwechslung zum bekannten Standard.

Castle Falkenstein
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-937279-43-9
Bestellnummer: TAL6001
Preis: 59,—

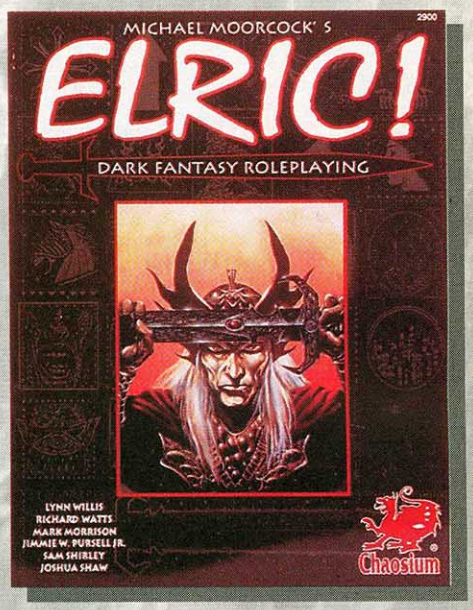


Vampire: Die Maskerade

Erzähl mir was: Das Rollenspiel „Vampire: Die Maskerade" wird von dessen Designern nicht nur als Spiel betrachtet, sondern als Geschichte. Erzählen ist Trumpf. Zwar schlüpft der Spieler in die Rolle eines Vampirs, aber entscheidend ist die Geschichte, die aus dem Spiel entsteht. Leiter und Spieler sind gleichermaßen in die Story eingebunden, die sich am besten in lockerer Runde nach Mitternacht und bei Kerzenschein erzählen läßt.

Vampire: Die Maskerade
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: FS4001
Preis: 65,—

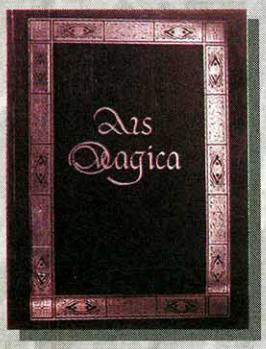
Ohne Abbildung: Vampire: Milwaukee bei Nacht
Bestellnummer: FS4002
Preis: 35,—
Ohne Abbildung: Vampire: Berlin bei Nacht
Bestellnummer: FS4003
Preis: 35,—
Ohne Abbildung: Vampire: Brujah
Bestellnummer: FS4101
Preis: 25,—



Elric!

Michael Moorcock`s Heldensage „Elric" gehört schon zu den Klassikern des Fantasy-Genres und ist der bekannteste Abschnitt aus Moorcock`s Liste des „Ewigen Helden". Elric ist Herrscher über ein Königreich auf dem Inselkontinent Melniboné – zerrissen von Bürgerkriegen und dem ewigen Kampf zwischen Ordnung und Chaos. Ein „strahlendes" Szenario ist dies nicht – eher ein dunkles. „Elric!" ist weit von der Weichspüler-Romantik „herkömmlicher" Fantasy-Welten entfernt – in den Romanen killt Elric im Regelfall seine Begleiter und Freunde (ungewollt).

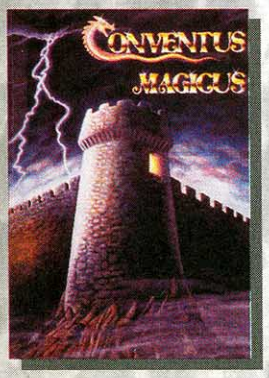
Elric!
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-933635-98-2
Bestellnummer: CHA2900
Preis: 45,—



Ars Magica

Vorschußlorbeeren kassierte die Mittelalterschmonzette „Ars Magica" schon reichlich: Immerhin wurde das Spiel als „Bestes Fantasy-Rollenspiel" auf der GenCon 1988 ausgezeichnet. Interessant ist dieses System auf alle Fälle: Sie spielen einen Magier im Mittelalter, der sich regelmäßig auf Reisen begibt, um sein Wissen zu erweitern. Schwerpunkt sind die zahlreichen und detailliert beschriebenen Zauberformeln, die dem Spieler zur Verfügung stehen.

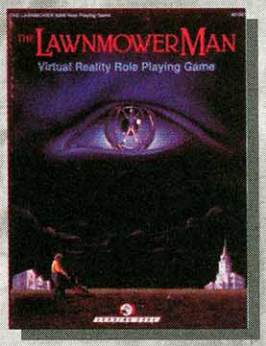
Ars Magica
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: MAN222
Preis: 35,—



Conventus Magicus

Quasi als Spielhilfe für „Ars Magica" (aber auch für andere Systeme verwendbar) ist vorliegender Band gedacht. Da Solo-Magier gefährlich leben und in der Gruppe so manches leichter geht, enthält „Conventus Magicus" Anregungen und Beschreibungen zur Gründung eines magischen Ordens.

Conventus Magicus
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: MAN201
Preis: 27,—



The Lawnmower Man

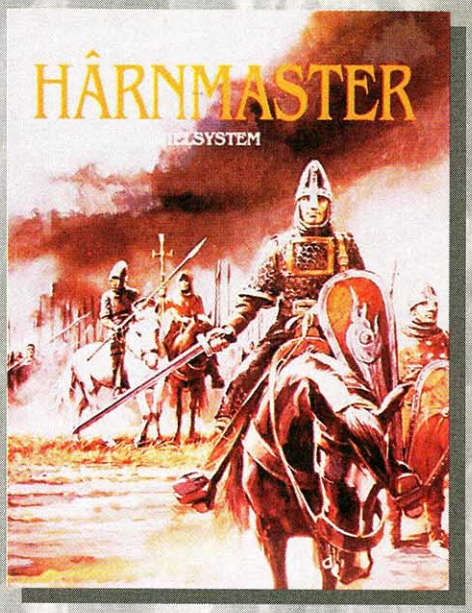
Virtuelle Realitäten sind die Modeerscheinung der modernen Computergesellschaft: Per Linkkabel oder Datenstecker klinken wir uns in Großrechenanlagen ein und stapfen durch künstlich erzeugte Welten. Regelfrei und grenzenlos bieten solche Phantastereien genügend Stoff für ganze Spielelegionen. In diesem Fall ist`s jedoch keine Eigenentwicklung, sondern das Rollenspiel zum Cyberspace-Film „The Lawnmower Man" – der tricktechnisch extrem gut, storymäßig allerdings ziemlich dürftig war.

The Lawnmower Man
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-945571-96-8
Bestellnummer: LEA401
Preis: 55,—

Mutant Chronicles

Gier tut selten gut: Beim Ausplündern der Bodenschätze auf den Planeten unseres Sonnensystems buddelten die Mega-Konzerne der Zukunft etwas aus, das man hätte lieber schlafen lassen sollen: Das Böse erwacht. In den „Mutant Chronicles" kämpft die Menscheit nicht nur ums Überleben, sondern auch gegen bornierte Konzernbürokraten und miese Monsterscharen, die sich die Erde untertan machen wollen. Schwerter, magische Fähigkeiten und moderne Technik sind die Zutaten zu diesem spannenden Fantasy-SF-Mix.

Mutant Chronicles
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-926801-23-9
Bestellnummer: ET6100
Preis: 37,50

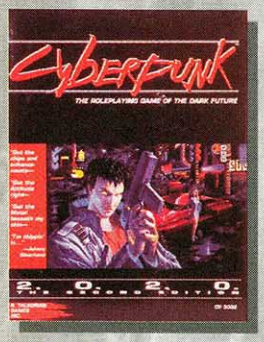


Hârnmaster

Klassisch, praktisch, gut: „Hârnmaster" gehört zu den „regulären" Fantasyrollenspielen. Kein technischer Firlefanz, keine „hippen" Modernisierungen, sondern einfach ein solides Rollenspiel in mittelalterlicher Atmosphäre. Klassen, mit denen jeder Spieler sofort etwas anfangen kann, Regeln die leicht zu durchschauen und nicht stur festgenagelt sind und eine Monstermenagerie wie aus dem Märchenbuch.

Hârnmaster
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: MAN02
Preis: 45,—

Ohne Abbildung: Hârnmaster: Buch der Götter
Bestellnummer: MAN03
Preis: 39,80
Ohne Abbildung: Hârnmaster: Die Toten des Winters
Bestellnummer: MAN04
Preis: 27,—



Cyberpunk

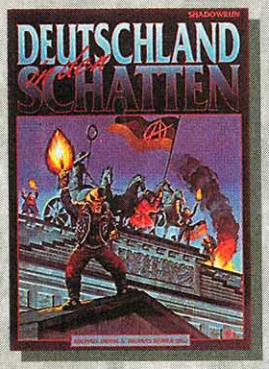
Computerenthusiasten, MTV-Jünger und Hip-Hop-Jockeys können mit den fantastischen Märchenwelten der 60er Generation nichts mehr anfangen: Der Herr der Ringe ist out, Cyberspace ist in. Kein Wunder, daß immer mehr moderne Rollenspiele eine düstere High-Tech-Zukunft als Hintergrund benutzen. „Cyberpunk" macht da keine Ausnahme: Mächtige Konzerne regieren die Welt durch globale Vernetzung, gewitzte Hacker schrauben sich in die Drähte; immer auf der Suche nach verkäuflichen Infos, einem Stück Equipment oder ein paar Credits. Hier zählt eine Platine oder ein Computerchip mehr als ein Menschenleben: Viel Vergnügen!

Cyberpunk
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-937-279-13-7
Bestellnummer: TAL3002
Preis: 45,—

Over the Edge

Wie beschreibt man in aller Kürze ein Spiel wie „Over the Edge"? Am ehesten läßt sich dieses Spielsystem noch als „Twin Peaks" für Rollenspieler bezeichnen: Die Möglichkeiten und Variationsoptionen sind vielfältig – eine Invasion von der Vega gefällig? Geheimbünde, die die Welt erobern wollen? In der surrealistischen Welt von „Over the Edge" ist alles drin.

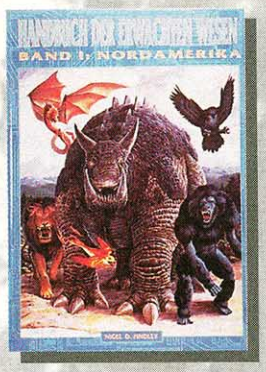
Over the Edge
Text: Englisch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: AG2000
Preis: 55,—



Shadowrun: Deutschland in den Schatten

Wer bei seinen „Shadowrun"-Abenteuern eher die heimatliche Scholle bevorzugt, kauft sich „Deutschland in den Schatten". Lederbehoste Orkbanden, die durch die freistaatlichen Wälder Bayerns streifen, eine weitgehend überschwemmte Hansestadt Hamburg sowie eine „Heckler und Koch"-Ladenkette, sind nur einige der Überraschungen, die dieses Spiel parat hat.

Shadowrun: Deutschland in den Schatten
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-708-1
Bestellnummer: 10708
Preis: 49,80



Shadowrun: Erwachte Wesen – Band 1: Nordamerika

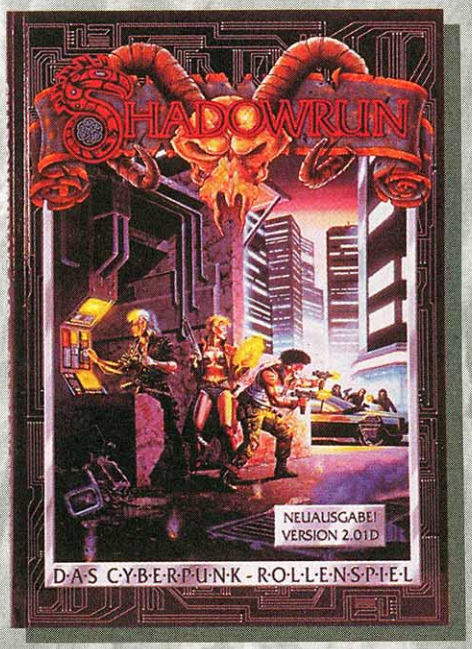
Um in einer feindseligen Umgebung zu überleben, ist es elementar wichtig, die Gefahren zu kennen, die hinter den nächsten Hügeln eventuell lauern. Ein wichtiger Führer durch die „neue" Tierwelt Nordamerikas ist das „Handbuch der Erwachten Wesen".

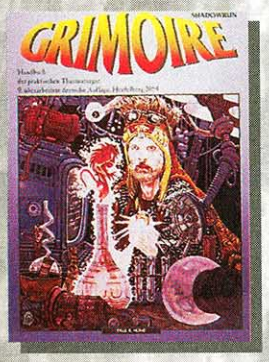
Shadowrun: Erwachte Wesen – Band 1: Nordamerika
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-713-8
Bestellnummer: 10713
Preis: 39,80

Shadowrun

Es ist wohl keine Übertreibung, FASAs „Shadowrun" als „Vater aller Cyberpunk Rollenspiele" zu bezeichnen. Eine Welt, in der hochtechnisierte Computerkünstler neben Orks, Elfen, Zwergen und Magie existieren, ist der Story-Hintergrund dieses Klassikers, der hier in der überarbeiteten Version 2.01D vorliegt. Schauplatz des Spiels sind die Vereinigten Staaten von Amerika.

Shadowrun
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-700-6
Bestellnummer: 10700A
Preis: 65,—





Shadowrun: Grimoire

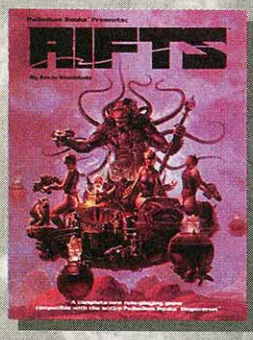
Passend zu den Grundspielen hilft weiterführende Literatur dem „Shadowrunner" ein wenig auf die Sprünge: Haben Sie sich beispielsweise den magischen Künsten verschrieben, finden Sie in „Grimoire" das Handwerkszeug dazu. Hier finden Sie sämtliche Regeln zur Zauberei, die im „Shadowrun"-Universum benötigt werden.

Shadowrun: Grimoire
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-706-5
Bestellnummer: 10706
Preis: 39,80

Shadowrun: Straßensamurai-Katalog

Finden vergeistigte Magier im „Grimoire" alles, was sie zum Leben brauchen, kommen bodenständigere Naturen im „Straßensamurai"-Katalog eher auf ihre Kosten: Vom schlichten Überlebensmesser bis zum Anti-Terror-Panzer reicht die Equipment-Beschreibung. Damit auch die inneren Werte nicht zu kurz kommen, befinden sich auf mehreren Seiten Infos zu knackigen Implantaten, die Ihre Kampfkraft deutlich erhöhen.

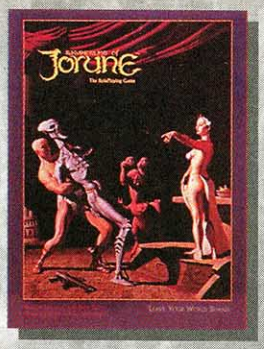
Shadowrun: Straßensamurai-Katalog
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-702-2
Bestellnummer: 10702
Preis: 29,80



Rifts

Neue Welten zu erfinden, ist nicht immer einfach: Anstatt die Handlung von Rollenspielen in ferne Universen zu verlegen, tut`s auch die gute alte Erde. Hier und da ein paar kosmetische Änderungen (beispielsweise ein Atomkrieg...) und eine fremde Macht (z.B. Dämonenhorden aus einer anderen Dimension) schaffen schon ergiebige Grundkomponenten für ein komplexes und vielschichtiges Vergnügen. „Rifts" ist so ein Spiel.

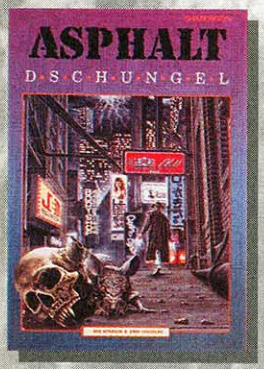
Rifts
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0916211-50-9
Bestellnummer: PAL601
Preis: 56,—



Jorune

In hiesigen Breiten relativ unbekannt, erfreut sich in den USA das Rollenspiel „Jorune" einer stetig wachsenden Fangemeinde. Der Grund ist sicherlich das Spieluniversum: Wie bei den meisten erfolgreicheren Spielsystemen beschränkten sich die „Jorune"-Designer nicht auf ein festes Genregebiet, sondern mixten fleißig High-Tech mit Fantasyelementen. Für Kenner: Von SSI gibt's die Computerversion mit dem Titel „Alien Logic".

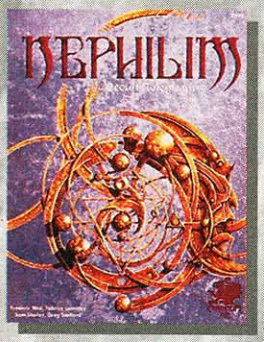
Jorune
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-863240-00-X
Bestellnummer: SRP2000
Preis: 34,—



Asphaltdschungel

Den brasilianischen Regenwald in allen Ehren, aber der gefährlichste Dschungel, den unvorsichtige Spieler in „Shadowrun" betreten können, ist der Asphaltdschungel futuristischer Großstädte. Dieser Dschungel hat seine eigenen Gesetze und Vorschriften: Wer nicht auf diese Regeln achtet, kann mit einem kurzen Spielerleben rechnen. Hilfreich ist deshalb die Lektüre dieses Quellenbuches: Neben Lageplänen werden Sie hier mit allerlei wichtigen Infos zum Stadtbummel versehen.

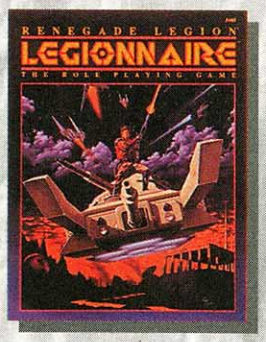
Asphaltdschungel
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-704-9
Bestellnummer: 10704
Preis: 36,—



Nephilim

Ein verheißungsvoller Sinnspruch prangt auf dem Cover dieses Rollenspiels: „Wissenschaft ist eine Illusion, Geschichte eine Lüge." Für Okkultisten, Magier, Geisterbeschwörer und paranormale Paranoiker schon lange kein Geheimnis mehr – „Nephilim" ist dann auch ein Spielsystem für Anhänger des Okkulten: Normalsterblichen dürfte diese Kost ein wenig zu metaphysisch sein.

Nephilim
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-56882-023-2
Bestellnummer: CHA3100
Preis: 49,—



Renegade Legion: Legionnaire

Das Jahr 6831: Neurömische Legionen beherrschen weite Teile des Universums. Ob Sie als Legionär, Rebell oder Söldner ihre Brötchen verdienen, ist egal: Dieses Regelbuch versorgt Sie mit dem nötigen Material, um sich in dieser düsteren Zukunft zurechtzufinden.

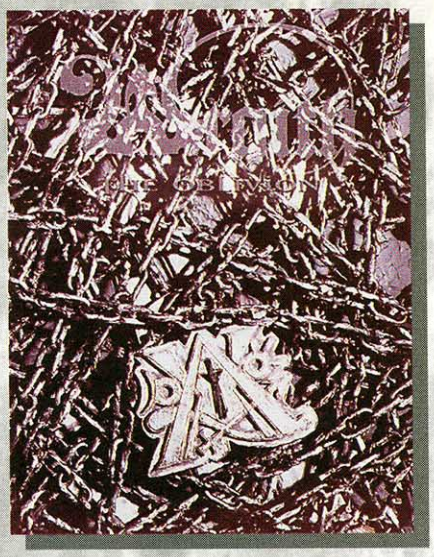
Renegade Legion: Legionnaire
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55560-102-2
Bestellnummer: FAS5105
Preis: 45,—

Shadowrun: Abenteuerkampagnen

Ohne Abbildung: Mercurial
Bestellnummer: 10705
Preis: 26,80
Ohne Abbildung: Flaschendämon
Bestellnummer: 10707
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: Schlagschatten
Bestellnummer: 10709
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: Dream Chipper
Bestellnummer: 10711
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: Königin Euphoria
Bestellnummer: 10712
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: Harlequin
Bestellnummer: 10715
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: Die Universelle Bruderschaft
Bestellnummer: 10716
Preis: 39,80

Shadowrun: Zubehör

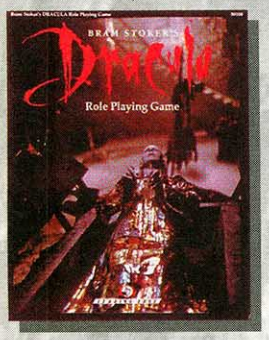
Ohne Abbildung: Silver Angel
Bestellnummer: 10701A
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Brennpunkte
Bestellnummer: 10718
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: Shadowrun-Sticker
Bestellnummer: SRZ001
Preis: 9,80



The Oblivion

Sie wünschen wieder etwas Ungewöhnliches, Geistreiches, Gruseliges und Düsteres zur Abwechslung? „The Oblivion" ist genau das richtige Spiel für Geister und solche, die es werden wollen. Der morbide Charme des Spiels fängt sicherlich nicht jeden ein. Nekrophile Naturen, die sich zum Picknick in der Familiengruft einfinden und freudig an einer Séance teilnehmen, dürfen sich an dem gruftigen Flair dieses Spiels erfreuen.

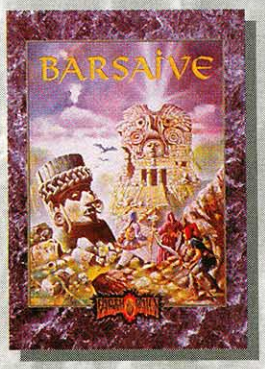
The Oblivion
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-56504-133-X
Bestellnummer: WW5600
Preis: 37,50



Dracula

Oberblutsauger „Dracula" ist Hauptdarsteller dieses Rollenspiels. Das Spiel basiert jedoch nicht auf Bram Stokers Romanvorlage, sondern auf dem ebenso betitelten Francis Ford Coppola-Film. Als Vampirjäger hetzen Sie den spitzbezahnten Lord durch die Epochen bis in die Neuzeit. Wer den Film nicht kennt: Im Buch sind farbige Abbildungen vorhanden.

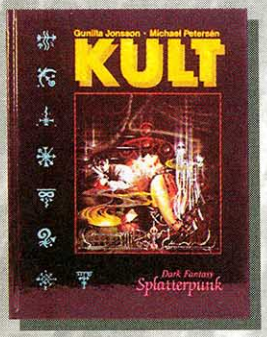
Dracula
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-945571-51-8
Bestellnummer: LEA501
Preis: 55,—



Earthdawn: Barsaive

Laßt neue Spiele um mich sein: 1993 war das Geburtsjahr eines Neuzugangs auf dem Rollenspielmarkt. Ausnahmsweise mal nicht von TSR, sondern von FASA („BattleTech"). Der Name des Neulings: Earthdawn. Im Basis-Set „Barsaive" befindet sich genügend Material, um damit eine hungrige Spielerrunde zu versorgen. Schatz,- und Monsterkarten, ein Handbuch für Spieler, ein Handbuch für Spielleiter und eine farbige Landkarte von Barsaive.

Earthdawn: Barsaive
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: 10403
Preis: 69,—

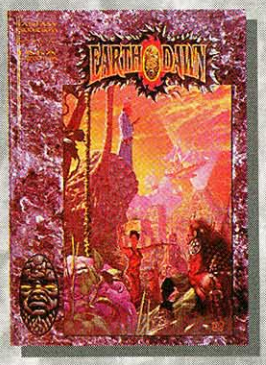


Kult

Die brutale urbane Realität schlägt sich im Design moderner Rollenspiele nieder: Gut und Böse gibt`s kaum noch, die Grenzen zwischen Licht und Schatten verschwimmen immer mehr. Je dunkler und düsterer das Szenario eines neuen Spiels ist, desto magischer fühlen wir uns angezogen: Die Mischung aus Realtität und dämonischen Kräften ist eine der modernsten Varianten des Genres. „Kult" verquickt geschickt die banalen Grausamkeiten des Alltags mit dem Übernatürlichen – nichts für schwache Nerven und für Jugendliche unter 16 Jahren.

Kult
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-926801-11-5
Bestellnummer: ET6500
Preis: 58,—

Ohne Abbildung: Kult: Okkult
Bestellnummer: ET6501
Preis: 28,—
Ohne Abbildung: Kult: Kultur
Bestellnummer: ET6502
Preis: 22,—
Ohne Abbildung: Kult: Kultes
Bestellnummer: ET6503
Preis: 29,80



Earthdawn

Rollenspiele gibt es viele, erfolgreich sind jedoch nur wenige: Interessante Szenarien zu entwickeln, ist ebenso schwer, wie einen Bestsellerroman zu schreiben. Relativ neu, aber nicht minder gehaltvoll ist FASA's „Earthdawn". Im über 350 Seiten starken Hardcover ist alles drin, was Heldentruppen brauchen: Beschreibungen von Monstern, Schätzen, Gegenständen und Abenteuern.

Earthdawn
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-400-7
Bestellnummer: 10400
Preis: 69,—

Ohne Abbildung: Earthdawn Spielleiterschirm
Bestellnummer: 10401
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: Earthdawn Nebel über dem Blutwald
Bestellnummer: 10402
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Earthdawn Kompendium
Bestellnummer: 10404
Preis: 49,80
Ohne Abbildung: Earthdawn Geißel des Himmels
Bestellnummer: 10405
Preis: 29,80

Plüsch, Power und Plunder: Der Woolminator

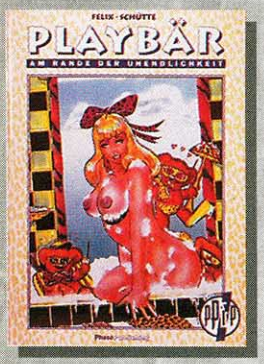
Das ist die Knopfaugenantwort auf Arnold Schwarzenegger: Der „Woolminator" ist der ultimativste Kampfteddy-Cyborg, der je durch ein Rollenspiel gestiefelt ist. Kampf dem Ernst!

Plüsch, Power und Plunder: Der Woolminator
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-929362-06-6
Bestellnummer: EP106
Preis: 18,80

Plüsch, Power und Plunder

Vorbei die Zeiten, in denen Rollenspiele so todernst genommen worden sind wie der tägliche Kontoauszug oder ein Einberufungsbescheid: Eine kleine Gruppe von Spielsystemen zäumt den Rollenspiel-Gaul von der humoristischen Seite her auf. „Plüsch, Power und Plunder" ist so ein Spiel: Protagonisten sind Plüschtiere, die sich gegenseitig mit Nudelholz, Zahnstocher, Senf oder einer Wasserpistole zu Leibe rücken. Witz hin, Spaß her: Die Regeln sind genau und erlauben richtige Abenteuer.

Plüsch, Power und Plunder
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-929362-00-7
Bestellnummer: EP100
Preis: 24,80



Plüsch, Power und Plunder: Playbär

Komik trifft Erotik: Die Symbiose scheint perfekt. Das Teddyrollenspiel „Plüsch, Power und Plunder" und Felix' „Playbär" geben sich hier ein Stelldichein.

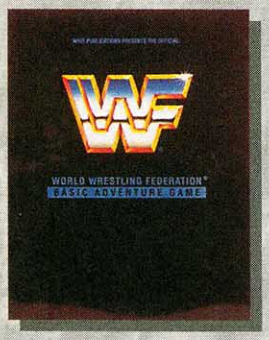
Plüsch, Power und Plunder: Playbär
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-929362-09-0
Bestellnummer: EP109
Preis: 19,80

Ohne Abbildung: PPP Big Shop Tango
Bestellnummer: EP101
Preis: 14,80
Ohne Abbildung: PPP Cyberplunder
Bestellnummer: EP102
Preis: 14,80
Ohne Abbildung: PPP Keep the Secret
Bestellnummer: EP103
Preis: 14,80
Ohne Abbildung: PPP 20th Century Plunder
Bestellnummer: EP105
Preis: 22,—
Ohne Abbildung: PPP Baero Tech
Bestellnummer: EP107
Preis: 29,80

The World of Indiana Jones

Harrison Ford läßt grüßen: Einmal als Abenteuer-Archäologe die Peitsche schwingen, geheime Schätze entdecken, schöne Frauen verführen und unglaubliche Situationen meistern. Bei dieser Mixtur aus Brett- und Kartenspiel schlüpfen auch behäbige Couch-Potatoes in die Rolle des agilen Professors. Damit Sie gleich auf Schatzsuche gehen können, befinden sich in der Spieleschachtel das „Indiana Jones Weltenbuch", ein Regelbuch, ein Kartensatz und passende Würfel.

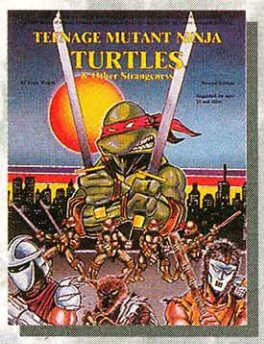
The World of Indiana Jones
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: WEG45000
Preis: 67,—



World Wrestling Federation: Basic Adventure Game

Viele werden sich jetzt sicherlich fragen, was dieses Spiel in der Humorecke zu suchen hat? Naja, ernst nehmen kann man die Fleischberge wohl kaum, die sich im Fernsehen schaurig-schöne Schaukämpfe liefern. Sollten Sie ein Fan von Schweiß-Spektakeln der unbegreiflichen Art sein, können Sie mit diesem Regelwerk aktiv am Geschehen teilnehmen: Schlüpfen Sie in die Rolle des „Undertakers" oder eines anderen berühmten Wrestlers – oder basteln Sie sich einfach einen neuen!

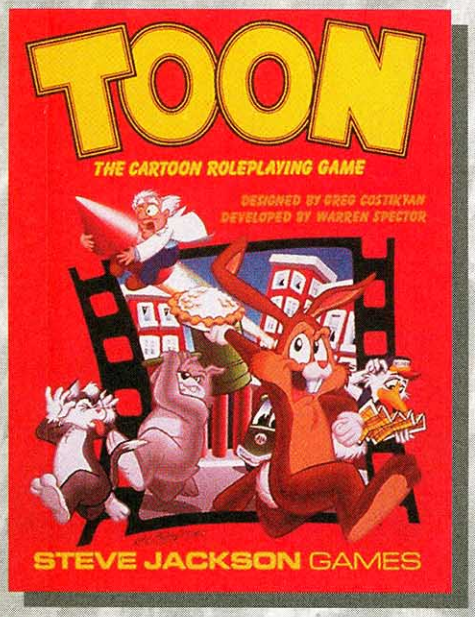
World Wrestling Federation: Basic Adventure Game
Text: Englisch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: WHIT8002
Preis: 49,80



Teenage Mutant Ninja Turtles

Der große „Turtle"-Boom ist nach Fernsehserie und drei Kinofilmen sicherlich vorbei: Mittlerweile backen die vier Amphibien wieder deutlich kleinere Brötchen – das macht das grüne Quartett schon wieder liebenswert. Beim Nach- und Mitspielen der Schildkröten-Abenteuer hilft das Rollenspielregelwerk.

Teenage Mutant Ninja Turtles
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-916211-14-2
Bestellnummer: PAL301
Preis: 26,80



Toon

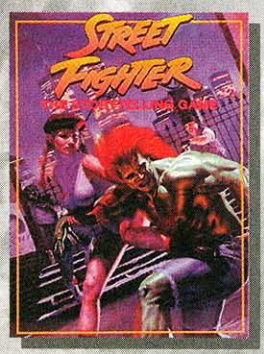
„Entwickelt von Warren Spector", steht auf dem Coverschriftzug des „Toon"-Rollenspiels. Computerspielern ist Warren Spector kein Unbekannter („Ultima Underworld") – In seiner vorherigen Karriere konnte Spector seinem Humor freien Lauf lassen. „Toon" ist ein riesengroßer Spaß für junge und junggebliebene Rollenspieler – schlüpfen Sie in die Rolle eines Cartoon-Stars. Einmal das Kaninchen sein – oder die Ente – oder die Maus!

Toon
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55634-197-0
Bestellnummer: SJG1205
Preis: 45,—

Gurps

Flexibilität wird bei „Gurps" großgeschrieben: Ob Fantasy-, Horror-, Western- oder High-Tech-Abenteuer – Gurps macht's möglich. Um gleich einzusteigen, gibt es eine Einführung und ein fertiges Abenteuer für Solo-Spieler.

Gurps
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-930635-00-X
Bestellnummer: PEG6022
Preis: 55,—



Streetfighter: The Storytelling Game

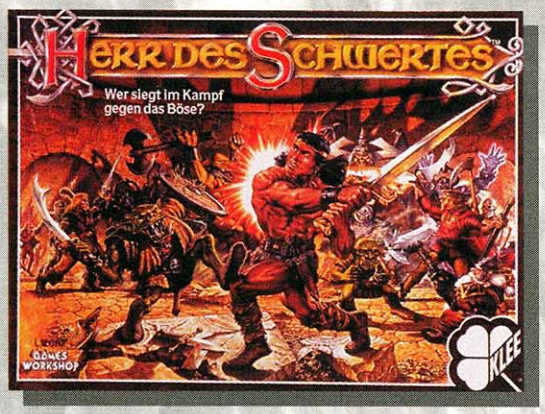
Lizenz-Nachtigall, ich höre dich trapsen: Videospielhersteller „Cacpom" (mittlerweile ziemlich angeschlagen) hatte in den letzten Jahren eigentlich nur einen echten Spielehit: „Streetfighter 2". Die Folge: Die Welt wurde mit „Streetfighter 2"-Merchandising-Produkten förmlich überschwemmt. Höhepunkt ist der gerade abgedrehte Film mit Jean-Claude van Damme in der Hauptrolle. Wer sich immer noch nicht genug geschlagen hat, prügelt mit dem passenden Rollenspiel weiter.

Streetfighter: The Storytelling Game
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-56504-118-6
Bestellnummer: WW9500
Preis: 37,50

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Brett-spiele

Im Zeitalter elektronischer Medien wie Fernsehen und Computer käme die Kommunikation und Interaktion oftmals zu kurz – behaupten zumindest einige Warner. Dennoch ist das Interesse an Brettspielen – trotz gegenteiliger Behauptungen von angeblichen „Experten" – ungebrochen groß. Es macht halt wieder Spaß, im Kreise von Freunden und Bekannten ein Spiel zu spielen. Verständlicherweise finden Sie hier keine „normalen" Brettspiele wie z.B. „Monopoly". Unser Angebot reicht von knallharten Strategiehämmern über humorvolle Parodien bis zu unterhaltsamen Fantasy-Spielen. Einige Spiele bieten zwar Regeln für Solisten, aber am meisten Spaß machen diese Spiele in der Gruppe.



Herr des Schwertes

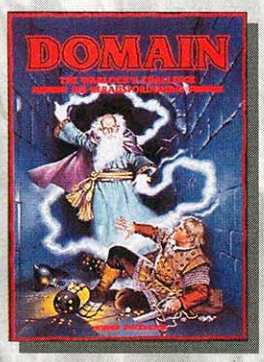
Kellerkünstler aufgepaßt: Wer immer glaubte, Rollenspiele sind schwer zu erlernen und mit einem staubtrockenen Regelwerk nur für Spezialisten zu genießen, sollte sich unbedingt einmal „Herr des Schwertes" zu Gemüte führen. Aus über 40 farbigen Labyrinthkartons lassen sich immer neue Dungeons bauen, sechs Türen versperren den Zutritt zu ungeahnten Schätzen und 36 detaillierte Plastikfiguren (selbstverständlich von Games Workshop) helfen der Fantasie auf die Sprünge. Edel aufgemacht und mit leicht zu erlernenden Regeln ist dies ein ideales Einsteigerspiel. Optimal auch für Solo-Abenteurer: In der Box sind gleich die Regeln für eine Solo-Partie mit dabei.

Herr des Schwertes
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 1 bis 5
Alter: ab 15 Jahren
Bestellnummer: KLE1165
Preis: 90,—

Renegade Legion Interceptor

Reizvolles Strategiespiel aus dem Renegade Legion-Universum der renommierten Firma FASA. Komplett mit 38 Spielsteinen aus festem Karton, einem umfangreichen Regelbuch (inklusive historischen Infos), einem zehnseitigen Würfel und Bögen zum Eintragen des Spielverlaufes.

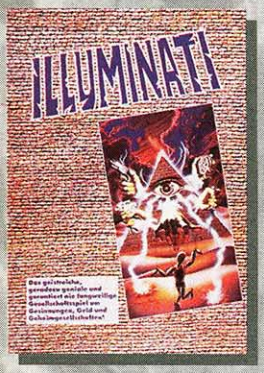
Renegade Legion Interceptor
Handbuch/Regeln: Englisch
Spieler: 2 und mehr
Alter: ab 12 Jahre
Bestellnummer: FAS5101
Preis: 56,—



Domain: Die Herausforderung

Die Herausforderung steht: Bis zu vier wagemutige Spieler dürfen sich in das dunkle Verlies des Zaubermeisters begeben. „Domain: Die Herausforderung" spricht nicht nur Experten, sondern auch Einsteiger ein. Die solide Aufmachung und leicht verständliche Regeln machen es dem Neuling einfach, in die Welt der Rollenspiele einzusteigen.

Domain: Die Herausforderung
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 1 bis 4
Alter: ab 10 Jahren
Bestellnummer: HOB1201
Preis: 69,—



Illuminati

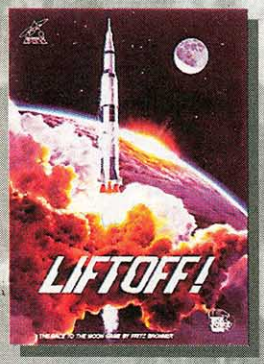
Vom Kultautor Steve Jackson: Das Spiel zur Romanserie „Illuminati". Wer das Undergroundwerk kennt, weiß was ihn bei diesem Spiel erwartet – Hier geht's um Gesinnung, Geld und Geheimgesellschaften. In der Box sind 110 Spielkarten, das passende Regelwerk mit Tips und offiziellen Mogelregeln und 170 Plastikmünzen nebst Auklebern.

Illuminati
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 3 bis 6
Alter: ab 14 Jahre
Bestellnummer: CIT6004
Preis: 65,—

Demonworld

„Demonworld" ist ein neues Tabletop-System, ein Fantasy-Regelwerk ausgelegt auf den Einsatz von Zinnminiaturen. Es stehen sich gegenüber: die dunklen Mächte, Krieger der Eisfürsten, Orks und thainsche Kriegsclans auf der einen Seite, Ordenskrieger und imperiale Adelstruppen auf der anderen. Das 140seitige Regelwerk ist in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt (vom Anfänger bis zum Profi). Am meisten Spaß macht das Schlachtengetümmel mit den – separat erhältlichen – Zinnfigürchen. Man kann natürlich auch ohne Figurenhilfe sofort loslegen: Spielsteine, Karten und Marker sind schon vorhanden.

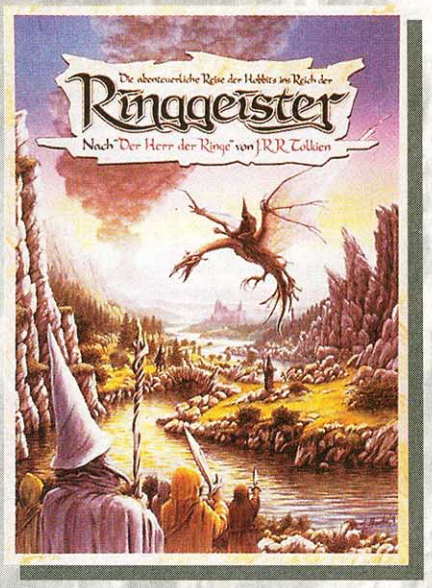
Demonworld
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: 10210
Preis: 65,—



Liftoff

Das Rennen zum Mond beginnt: Sie übernehmen den Chefposten eines von vier Weltraumprogrammen (Asien, Europa, USA oder Rußland). Im Wettbewerb mit den Kollegen müssen Sie dafür sorgen, daß Wissenschaftler neue Raketen entwickeln, Astronauten trainiert und Starttermine festgelegt werden. Wer als erster auf dem Mond landet, hat gewonnen. Im Karton: Spielgeld (Megabucks), farbige Karte Erde-Mond, 176 Marker für Ausrüstung, 48 Astronautenmarker und 64 Ereigniskarten.

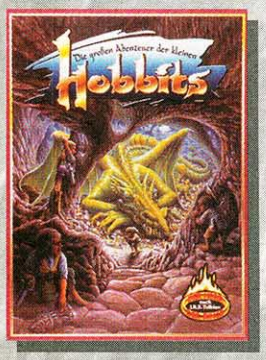
Liftoff
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 1 bis 4
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: TF9001
Preis: 45,—



Ringgeister

Wer kennt ihn nicht, den Vater aller Fantasy-Romane, den „Herrn der Ringe"? Wer von uns hat sich – während der Lektüre – nicht gewünscht, zusammen mit Frodo, Sam, Aragorn, Boromir und all den anderen Helden dem bösen Buben Sauron den Garaus zu machen? Kein Problem: Dank dem Brettspiel „Ringgeister" wird die Fantasie Wirklichkeit. Hier steuern Sie die „Gefährten" durch Mittelerde – immer darauf bedacht, den Ringgeistern nicht in die Fänge zu laufen. Das Spielfeld setzt sich aus 27 Kartenteilen zusammen, die immer wieder neu aneinandergelegt werden können: So ist kein Spiel wie das nächste. Obwohl alle Spieler zusammenarbeiten müssen, um den Ringgeistern zu entgehen, gewinnt nur der Hobbit, der am Ende den Schicksalsberg erreicht.

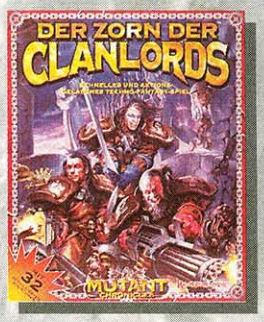
Ringgeister
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 10 Jahren
Bestellnummer: CIT6108
Preis: 85,—



Hobbits

Wie beim Spiel „Ringgeister" stand auch bei „Hobbits" das litaratische Werk J.R.R. Tolkiens Pate. Jedoch lehnt sich „Hobbits" nicht an „Der Herr der Ringe" an, sondern an den früher entstandenen „Kleinen Hobbit". Ziel ist es also nicht, Sauron zu besiegen, sondern dem Drachen Smaug das Feuer auszupusten. Wie bei „Ringgeister" begeistert hier die reichhaltige Ausstattung: Vier Zinnfiguren (Hobbits), 144 Spielmarken, 144 Spielkarten und fünf Würfel in einer Schachtel findet man nicht alle Tage.

Hobbits
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 10 Jahren
Bestellnummer: CIT6401
Preis: 89,—



Zorn der Clanlords

Das kommt dabei heraus, wenn man Fantasy-Elemente mit Science Fiction mischt: Auf der Venus prügeln sich finstere Mutanten und nicht minder finstere Clankrieger um die Vorherrschaft. Jeder Spieler übernimmt nun wahlweise die Clan,- oder die Mutantenseite. 32 Plastikminiaturen stehen für das Gefecht auf dem 9teiligen Spielplan zur Verfügung. Die Regeln sind unterteilt: Es gibt simple Basisregeln für den Neuling und Fortgeschrittenenregeln mit acht Einsatzplänen für neue Aufgaben.

Zorn der Clanlords
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: ET9002
Preis: 59,90

Titan

Mal was ganz anderes: „Titan" ist ein Fantasystrategiespiel, das auf zwei Ebenenen – der taktischen und der strategischen – gespielt wird. Als Chef – repräsentiert durch einen Titanen – einer Monsterlegion ziehen Sie Ihre Truppen über eine strategische Hex-Feldlandkarte. Je nach Landschaftstyp gibt`s eine neue Armee dazu. Treffen sich zwei Spieler in dem gleichen Landkartenabschnitt, kommen die taktischen „Battlelands"-Karten zum Zuge. Hier treffen dann die Armeen aufeinander. Sie würfeln mit dem Kontrahenten um Sieg oder Niederlage. Ein Spieler hat verloren, wenn sein Titan von einer fremden Armee getötet wird. Gewinner ist der letzte lebende Titan.

Titan
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 6
Alter: —
Bestellnummer: AH839
Preis: 78,—

Time Agent

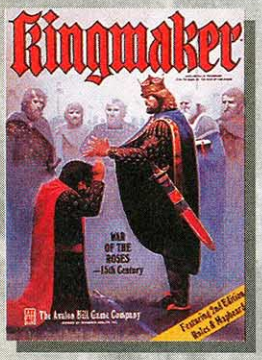
Nehmen Sie mal an, Zeitreisen wären möglich. Würden Sie dann nicht auch in die Vergangenheit reisen, um dort Fehler wiedergutzumachen? Ein solches Szenario bietet das Prism Games-Brettspiel „Time Agent". Sechs Rassen balgen sich um die Vorherrschaft in der Galaxis. Jeder Spieler schickt nun Zeitreiseagenten und Truppen in vergangene Epochen, um die Zukunft zu seinen Gunsten zu ändern. Damit nicht genug: Um zu gewinnen, muß die Möglichkeit zur Zeitreise zerstört werden (denn sonst würde ja wieder jemand zurückgehen um die Zukunft zu beeinflussen). Um im Gewirr der Epochen den Überblick zu behalten, ist Time Agent passend mit 55 Plastikscheiben, zwei Würfeln, einer farbigen Karte und über 400 Kartonmarkern ausgestattet.

Time Agent
Handbuch/Regel:
Spieler: 2 bis 6
Alter: —
Bestellnummer: TJ2002
Preis: 89,—

Merchant of Venus

Das Universum ist das Spielfeld dieses faszinierenden Brettspiels – nun ja, nicht das ganze, aber immerhin ein Ausschnitt davon. Wir schreiben das 32. Jahrhundert und Sie schlüpfen in die Rolle eines intergalaktischen Händlers. Sie erforschen neue Sonnensysteme, entdecken neue Lebensformen und finden die Überreste einer lange verschollenen Zivlisation. Scheffeln Sie Spacedollars und bauen Sie mit den Profiten eigene Raumhäfen und eine größere Schiffsflotte. Optional läßt sich eine weitere Variante von „Merchant of Venus" spielen: Hier herrscht Krieg im Universum. Piraten, Söldner und eine Alienflotte machen die Galaxis unsicher. Ein farbiger Spielkarton, Würfel, Spielgeld und Spielsteine sind natürlich mit in der Schachtel.

Merchant of Venus
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 1 bis 6
Alter: —
Bestellnummer: AH876
Preis: 67,—



Kingmaker

England in Aufruhr: Zwischen 1450 und 1485 wird das britische Inselreich von einem Bürgerkrieg heimgesucht. Ziel des Spieles ist es, Königin oder König zu werden und die zerstrittenen Parteien unter einem Banner friedlich zu vereinen. Der Weg dahin ist jedoch weit: Denn nicht nur Sie wollen an die Krone; bis zu sechs Spieler sind auf die Reichinsignien erpicht. 125 Spielsteine, 80 Kronenkarten, 90 Ereigniskarten und ein großer, natürlich farbiger, Spielkarton gehören mit dazu. Hersteller ist übrigens die bekannte Brettspielfirma „Avalon Hill".

Kingmaker
Handbuch/Regel: Englisch/Deutsch
Spieler: 2 bis 6
Alter: —
Bestellnummer: AH8710
Preis: 67,—

The Hole in One

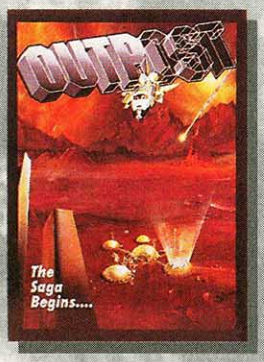
Ihnen ist der Golfklub zu teuer? Der Weg ins Grüne zu weit? Kein Problem: Jetzt gibt`s das Golfspiel für den heimischen Tisch: „The Hole in One" enthält einen kompletten 18-Loch-Golfplatz, geteilt in zwei 9-Loch-Hälften. 13 Schlägerwürfel, 6 Bälle (Spielfiguren), einen Block zum Eintragen der Ergebnisse.Ein passender Miniaturputter aus Metall rundet das Golfvergnügen ab. Bei der opulenten Ausstattung dieses Spiels lohnt sich die Anschaffung von einem Satz Golfschläger gar nicht mehr.

The Hole in One
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 1 bis 6
Alter: —
Bestellnummer: FC4030
Preis: 29,80

Road Kill

Auf den Straßen herrscht Krieg: Im 21. Jahrhundert rollen fahrbare Festungen über amerikanische Highways. Das Gesetz der Straße ist einfach: Sei schneller, schieß früher und gehe als erster durchs Ziel. Im Team oder alleine gegen die Mitspieler rasen Sie in einem spannenden Wettrennen über futuristische Pisten. Wetter, zufällige Ereignisse, schadhafte Straßen und natürlich die Konkurrenten, machen Ihnen das Leben schwer. Inklusive farbiger Marker aus stabilem Karton, 128 Spielkarten und einer speziellen Karte für Anfänger.

Road Kill
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 10
Alter: —
Bestellnummer: AH6440
Preis: 56,—



Outpost

Als Computerspiel ein Flop – zumindest spielerisch – als Brettspiel ein Hit: „Outpost" entführt Sie in die ferne Zukunft. Die Erde ist dem Untergang geweiht: Umweltverschmutzung, Raubbau und Kriege haben aus dem blühenden Planeten eine giftige Wüste gemacht. Nur noch Ressourcen von fremden Welten ermöglichen der Menschheit das Überleben. Ihre Aufgabe ist simpel: Als Chef einer gerade eröffneten Minenkolonie müssen Sie diese zum wichtigsten, größten und lukrativsten Stützpunkt machen. Damit auf der Minenwelt alles läuft, müssen Rohstoffe gewonnen, Wasser und Nahrungsmittel beschafft, Unterkünfte gebaut, Arbeiter angeheuert und Roboter installiert werden.

Outpost
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 3 bis 8
Alter: ab 13 Jahre
Bestellnummer: TJ1001
Preis: 67,—

Junta

Haben Sie auch manchmal das Gefühl, in einer Bananenrepublik zu leben? Sie finden Schmiergeldaffären und Machtmißbrauch ganz in Ordnung? Dann ist „Junta" genau das richtige Spiel für Sie: Erleben Sie selbst, wie es ist, an die Macht zu gelangen. Putschen Sie munter drauflos, verschwenden Sie Steuergelder und behalten Sie politische Gegner im Auge. Nichts für Bürokraten und Jugendliche unter 18 Jahren.

Junta
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2 bis 7
Alter: ab 18 Jahren
Bestellnummer: FSV01
Preis: 49,80

Awful Green Things form outer Space

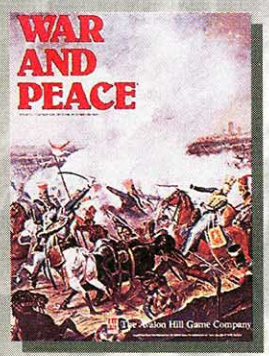
Steve Jackson ist berühmt für seinen skurrilen Humor. Das schlägt sich nicht nur in seinen Romanen, sondern auch in den unter seinem Namen veröffentlichten Brettspielen nieder. Handlungsschauplatz des Spiels ist das Forschungsraumschiff Znutar. Alles geht seinen geregelten Gang – bis die Awful Green Things sich des Schiffes bemächtigen. Ein Spieler übernimmt die Crew der Znutar, der andere spielt die grünen Invasoren.

Awful Green Things...
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: Ab 10 Jahren
Bestellnummer: SJG1308
Preis: 45,—

Viceroys

Christoph Kolumbus läßt grüßen: In Viceroys gilt es, unbekannte Kontinente zu entdecken, geheime Schätze zu plündern, Ehre, Ruhm und Gold zu ergattern. Neben zwei historischen Szenarien – die Zeit von Christoph Kolumbus und die spanische Welt – gibt es ein weiteres, fiktives, Szenario. Spezielle Regeln erlauben es auch Solisten, ihren Machtphantasien zu frönen.

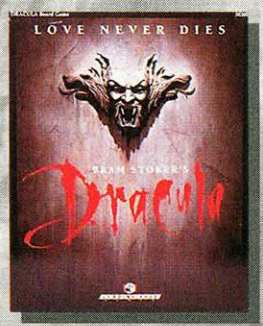
Viceroys
Handbuch/Regel: Englisch/Deutsch
Spieler: 1 bis 7
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: TF2016
Preis: 67,—



War and Peace

Der Titel Krieg und Frieden ist treffend: In diesem Brettspiel dreht sich alles um den französischen Feldherrn Napoleon Bonaparte. Wahlweise spielen Sie jedes der zehn unterschiedlichen Szenarios oder wagen sich an die Komplett-Kampagne von 1805 bis 1815. Hier können bis zu sechs Spieler teilnehmen. Die einzelnen Feldzüge sind hauptsächlich für ein Duell gegen einen menschlichen Kontrahenten ausgelegt, können bei Bedarf aber auch alleine gespielt werden. Für Kleinteilfetischisten interessant: Über 1000 farbige Kartonschnipsel gibt es für einzelne Armeen und berühmte Heerführer.

War and Peace
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 1 bis 6
Alter: ab 10 Jahre
Bestellnummer: AH827
Preis: 78,—



Dracula

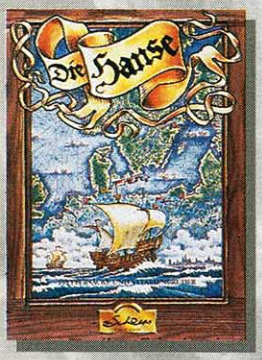
„Liebe stirbt niemals", unter diesem Motto verfilmte Francis Ford Coppola den berühmten Blutsaugerroman „Dracula" von Bram Stoker. Kaum flimmerte das Bilderspektakel über die Leinwände dieser Welt, lief die Vermarktungsmaschine Hollywoods auf Hochtouren. Eine der begehrten Lizenzen schnappte sich Leading Edge Games und machte aus dem Melodram ein Brettspiel. Bis zu sechs Spieler machen sich dabei auf die Jagd nach dem Vampirfürsten. Alle Spielkarten sind mit Charakteren und Szenen aus dem Film geschmückt.

Dracula
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 1 bis 6
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: LEA502
Preis: 55,—

Fugger, Welser, Medici

Wirtschaftsspiele haben in Deutschland eine lange und erfolgreiche Tradition. Immerhin – das haben wir irgendwann mal in Geschichte gelernt – blicken wir auf eine jahrtausendealte Handelstradition zurück. Während die „Hanse" Thema des oben erwähnten Spiels ist, kommen bei diesem Brettspiel alle „Fugger"-Freunde zum Zuge. Das Spielschema ist ähnlich: Schicken Sie Ihre Handelsreisenden in die Welt, kaufen und verkaufen Sie Güter, mehren Sie Ihren Reichtum und bestechen Sie bei Gelegenheit den einen oder anderen Adligen. Wer am meisten Geld scheffelt und es gar zum Fürstentitel bringt, gewinnt.

FUGGER, WELSER, MEDICI
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2 bis 6
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: DUF001
Preis: 139,—



Die Hanse

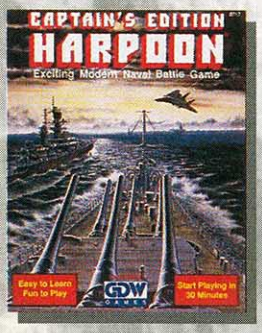
Im vorindustriellen Zeitalter galt der Seeweg als bequemstes Mittel, Waren von A nach B zu transportieren. Hafenstädte blühten durch regen Handel auf, Händler mit der passenden Flotte und „Connections" verdienten ein Vermögen. Der Haken dabei: Piraten und Freibeuter säbelten sich ein dickes Stück aus dem Handelskuchen. Um die Risiken zu minimieren, schlossen sich Händler zu einer Kaufmannsvereinigung zusammen: „Die Hanse" war geboren. Im gleichnamigen Spiel schickt jeder Spieler auf eigene Rechnung Koggen los. Wer sein Vermögen am schnellsten mehren kann, Stürmen und Piraten trotzt und seine Frachtspeicher füllt, gewinnt.

Die Hanse
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 3 bis 6
Alter: ab 10 Jahren
Bestellnummer: CIT6111
Preis: 69,—

Konradin

Mit Grauen denken die meisten von uns an langweilige und trockene Geschichtsstunden in der Schule zurück. Hätten wir damals schon „Konradin" gehabt, wäre uns das Studium des Hauses Stauffer wahrscheinlich leichter gefallen. „Konradin oder Interregnum" versteht sich dann auch als „Geschichtsspiel": Alle Daten, Namen, Orte und Situationen sind historisch korrekt und basieren auf wissenschaftlichen Untersuchungen. Die Ausstattung ist mittelalterlich prunkvoll: 240 farbige Spielkarten, 160 beklebbare Holzsteine, 130 Geldsteine, drei Würfel und der kunstvoll gestaltete Spielkarton lassen kaum Wünsche offen.

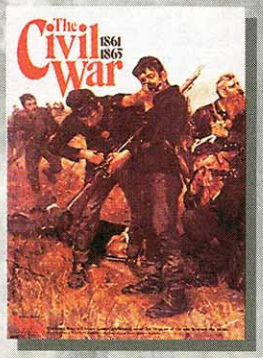
Konradin
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2 bis 5
Alter: ab 16 Jahren
Bestellnummer: KG002
Preis: 129,—



Harpoon: Captain`s Edition

Heimstrategen aus aller Herren Länder streiten sich immer wieder gerne um ein Thema: Die einen lieben historisch angehauchte Spiele und fühlen sich erst in geschichtsträchtiger Umgebung wohl. Die anderen zocken mit Begeisterung „moderne" Spiele. Vertreter der letzten Gattung schwören auf das Seegefechtsspiel „Harpoon". Technokraten und Hobbyadmiräle schwelgen in über 50 Schiffs- und Flugzeugkarten und verschieben Ihre Einheiten über eine aktuelle Seekarte.

Harpoon: Captain`s Edition
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: —
Bestellnummer: GDW0717
Preis: 58,—



The Civil War

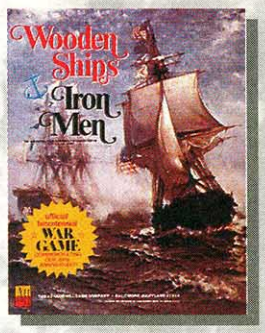
Was für die Europäer die napoleonischen Kriege sind, ist für US-Einwohner der amerikanische Bürgerkrieg. Mit Vorliebe widmen sich Strategiespiele-Hersteller dem vier Jahre andauernden Gemetzel und bringen ein Spiel nach dem anderen zu diesem Thema heraus. Einer der gehalt,- und anspruchsvollsten Vertreter dieser Gattung ist „The Civil War" von Victory Games Inc. Auch wenn wir keine historische „Bindung" zu diesem Krieg haben, sollten Strategieprofis mal einen Blick in diese Schachtel werfen.

The Civil War
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: —
Bestellnummer: VG303
Preis: 56,—

A House Divided

Strategen, die sich für den amerikanischen Bürgerkrieg interessieren und denen „The Civil War" von Victory Games zu komplex ist, können sich an dem – etwas einfacheren – „A House Divided" von GDW Games versuchen. Ein superdetailliertes Regelwerk wurde hier mit Absicht weggelassen: Einfache strategische Entscheidungen und leicht zu erlernende Grundregeln lassen auch „Nicht-Wargamern" eine reelle Chance.

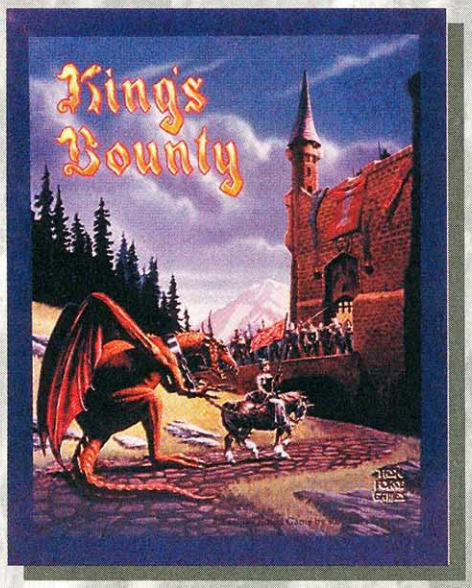
A House Divided
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: GDW0101
Preis: 54,—



Wooden Ships & Iron Men

Der historische Rahmen von „Wooden Ships & Iron Men" ist eng geknüpft: Die Zeit zwischen 1776 und 1814 dient als geschichtlicher Hintergrund. Sie entscheiden, ob sie bei den taktischen Gefechten nur ein Schiff, einen Schiffsverband oder die ganze Flotte kommandieren. Zum Einsteigen gibt`s 27 historische Szenarios wie z.B. die Schlacht um Trafalgar. Normalerweise übernimmt jeder Spieler eine Seite, wenn mehr Willige vorhanden sind, können diese auch das Kommando über Flottenteile oder Schiffe übernehmen.

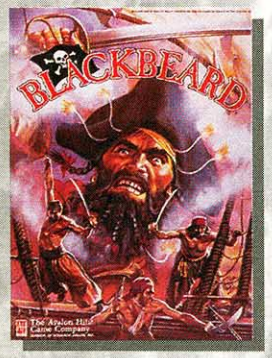
Wooden Ships & Iron Men
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: —
Bestellnummer: AH709
Preis: 56,—



King`s Bounty

Kopfgeldjäger ist ein ehrenwerter Beruf – ehrlich! Zumindest in dem Fantasyspiel „King`s Bounty". Als einer von bis zu acht königlichen Kopfgeldjägern versuchen Sie in Ihrem Beruf der Beste zu sein. Entscheiden Sie sich für die Verwendung von Magie oder vertrauen Sie auf die scharfe Schneide Ihres Schwertes. Der Schwierigkeitsgrad und leichte Regeln sprechen vor allem den Einsteiger an – Profispieler fühlen sich eventuell etwas unterfordert. Kenner der Computerspieleszene kennen das Spiel übrigens unter dem gleichen Namen als digitale Variante von New World Computing.

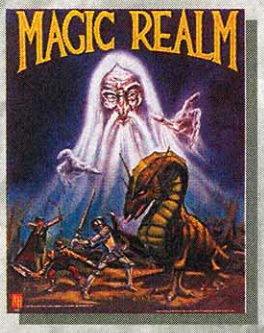
King`s Bounty
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 8
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: TF9101
Preis: 56,—



Blackbeard

„Jo-Ho und 'ne Buddel voll Rum!" Piraten, Freibeuter und Korsaren werden heute gerne verharmlost: Mit vollaufgetakelter Fregatte ein paar fette Kaufmannsschiffe aufbringen, hier und dort ein Kriegsschiff der „bösen" Obrigkeit versenken und gelegentlich eine schöne Frau aus den Fängen eines unwürdigen Gouverneurs zu befreien – so schön kann das Piratenleben sein. Falsch: Weg von der Fischstäbchen-Romantik, hin zum realen Freibeuterdasein – wenn auch spielerisch. Erleben Sie den Alltag eines Piraten mit dem „Avalon Hill"-Brettspiel „Blackbeard".

Blackbeard
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 1 bis 4
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: AH887
Preis: 78,—



Magic Realm

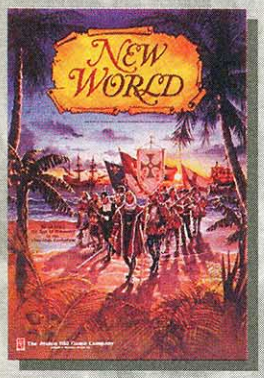
Normalerweise ist ein typisches Brettspiel für bis zu sechs Spieler gedacht, mehr sind eine Seltenheit. „Magic Realm" ist schon rekordverdächtig: Bis zu 16 Spieler können sich gleichzeitig durch das fiktive Märchenland schlagen. Jeder Spieler übernimmt dabei die Rolle eines spezifischen Charakters, beispielsweise eines Magiers, eines Druiden oder eines Ritters. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto komplexer wird es: Zusatzregeln, neue Fähigkeiten und Funktionen werden im Spielverlauf hinzugefügt. Insider wissen zu schätzen, daß im Karton die zweite Regeledition liegt.

Magic Realm
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 16
Alter: Ab 12 Jahren
Bestellnummer: AH717
Preis: 67,—

Supremacy

Supremacy genießt unter Kennern schon fast Kultstatus: Immerhin sind Grundkonzept und Regeln über ein Jahrzehnt alt (1984). Mittlerweile sind die Autoren bei Spielversion 3.0 angelangt und haben die Ausstattung modernisiert. „Supremacy" ist so eine Art Super-Monopoly mit einem dicken Schuß Risiko: Sechs Supermächte sind nach dem Kalten Krieg übrig. Jeder Spieler übernimmt eine Nation. Verbünden Sie sich mit anderen Spielern, verscherbeln Sie wichtige Resourcen, um militärische Feldzüge zu finanzieren oder ein Laserwaffensystem zu kaufen und übernehmen Sie das Kommando über ihre Streitkräfte. Nur eine Nation kann am Ende gewinnen.

Supremacy
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 6
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: SUP200
Preis: 125,—



New World

Für Europa war die Entdeckung der „neuen Welt", heute als Amerika bekannt, ein echter Segen. Für die Ureinwohner war es eher weniger witzig. Im Brettspiel „New World" können Sie zeigen, aus was für einem Holz ein echter Ausbeuter geschnitzt ist: Mit Würfeln und Spielgeld machen Sie sich in der frisch entdeckten Welt einen Namen, schicken mehr Reichtümer nach Hause als die Konkurrenten und achten darauf, daß Piraten nicht die schwer erplünderten Reichtümer stehlen – immerhin haben Sie dafür die Ureinwohner schwer schuften lassen.

New World
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 6
Alter: Ab 10 Jahren
Bestellnummer: AH884
Preis: 56,—

Mechwars: Kampf um die Innere Sphäre

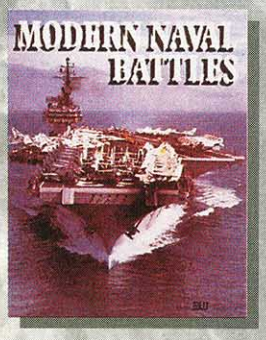
Ihnen ist das Rollenspiel zu kompliziert, das Aufstellen von Mechs zu technisch, eine Partie dauert zu lange? „Mechwars: Kampf um die Innere Sphäre" schafft hier Abhilfe. Im Gegensatz zum Rollenspielkollegen ist diese Variante des BattleMech-Universums einfacher zu lernen und schneller zu spielen. Jeder der bis zu fünf Mitspieler übernimmt den Chefsessel eines Sternenreiches. Ziel ist es, die Herrschaft über die Innere Sphäre ansichzureißen. Strategisches Können wird ebenso gefordert, wie der geschickte Umgang mit dem Startkapital.

Mechwars: Kampf um die Innere Sphäre
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2 bis 5
Alter: Ab 12 Jahren
Bestellnummer: 10919
Preis: 69,—

Suzerain

Intriganten und Machiavellisten finden Gefallen an diesem Kartenspiel: Ziel bei „Suzerain" ist es, Herrscher eines Königreiches zu werden. Nur eine Mischung aus Intrige, Diplomatie und militärischer Führungskraft führt zum Erfolg.

Suzerain
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 6
Alter: Ab 12 Jahren
Bestellnummer: TJ2004
Preis: 49,80



Modern Naval Battles

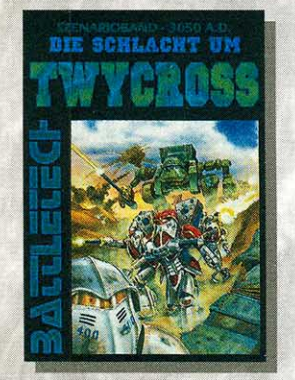
Normalerweise warten Strategiespiele immer mit Sechseck-Land- oder Seekarten, Spielsteinen und Unmengen von Regeln auf. Nicht so „Modern Naval Battles". Hier finden Gefechte auf hoher See nur mit Karten statt. Insgesamt gibt`s 175 Spielkarten, einen Würfel und ein Regelbuch.

Modern Naval Battles
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 6
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: 3W711
Preis: 49,80

BattleTech: Luxusausgabe

Jetzt wird's technisch: Im 4. Jahrtausend hat die Menschheit sich zwar über die Galaxis ausgebreitet, aber friedlicher wurde sie dadurch nicht. Im Gegenteil: Ganze Sternenreiche liegen miteinander im Clinch und streiten sich um rohstoffreiche Planeten und wichtige Technologien. Herren der futuristischen Schlachtfelder sind gigantische Roboter – die Mechs. Bis zu 100 Tonnen schwer, walzen die Kolosse alles nieder, was ihnen in die Quere kommt – bis auf andere Mechs. Die vollständig überarbeitete Neuausgabe enthält nicht nur das Regelbuch, Geländekarten (farbig) und Mechbögen, sondern auch 14 Kunststoffminaturen berühmter Mechmodelle.

BattleTech: Luxusausgabe
Handbuch/Regeln: Deutsch
Spieler: 2 und mehr
Alter: Ab 12 Jahren
Bestellnummer: 10900A
Preis: 69,—



BattleTech: Die Schlacht um Twycross

Nachschub für hitzige BattleTech-Gefechte gefällig? In dem Buch „Die Schlacht um Twycross" befinden sich 15 fertige Szenarios zum Nachspielen. Begleiten Sie die „Jagdfalken" von der ersten bis zur letzten Schlacht.

BattleTech: Die Schlacht um Twycross
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 389064-922-X
Bestellnummer: 10922
Preis: 24,80

Critter-Tek

Hurra, eine Parodie: „Critter-Tek" ist eigentlich nichts anderes, als eine völlig abgefahrene und ziemlich wilde Humorversion von FASA`s „BattleTech"-Universum. Mit gespitzter Feder, witzigen Regeln und der abstrusesten Ausrüstungsliste diesseits der Galaxis, gehört „Critter-Tek" zu den absoluten „Muß"-Spielen für BattleTech-Krieger.

Critter-Tek
Text: Englisch
ISBN-Nummer: —
Bestellnummer: CFE3100
Preis: 33,—

BattleTech: Hardwarehandbuch 3025

Kenne Deinen Feind! Nur wer über technische Daten und Spezifikationen der Bewaffnung und Mechtypen genauestens Bescheid weiß, hat auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts eine Chance, am Leben zu bleiben. Hardwareinfos liefern verschiedene Handbücher, die in drei Epochen eingeteilt sind.

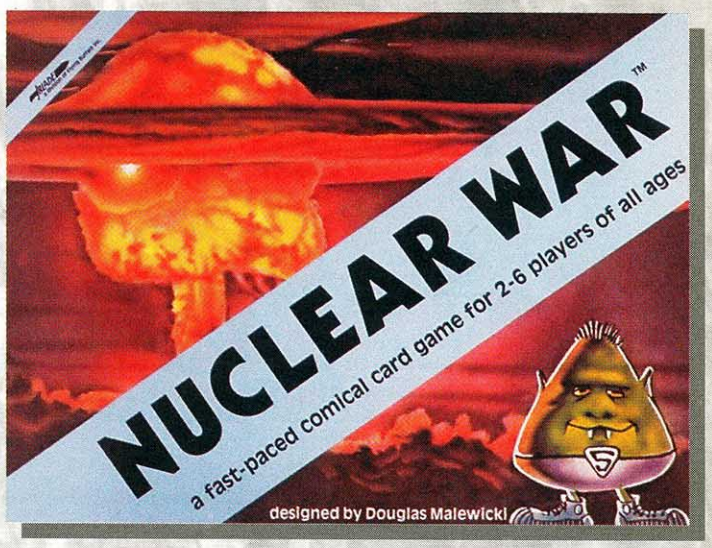
BattleTech: Hardwarehandbuch 3025
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-904-1
Bestellnummer: 10904
Preis: 39,80
BattleTech: Hardwarehandbuch 3031
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-909-2
Bestellnummer: 10910
Preis: 39,80
BattleTech: Hardwarehandbuch 3052
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89064-920-3
Bestellnummer: 10920
Preis: 49,80

Ohne Abbildung:
Mächte der Inneren Sphäre
Bestellnummer: 10913
Preis: 49,80
Ohne Abbildung:
BattleTech Kompendium
Bestellnummer: 10912
Preis: 39,80
Ohne Abbildung: BattleTech:
Atlas der Inneren Sphäre
Bestellnummer: 10918
Preis: 39,80
Ohne Abbildung: BattleTech:
Biß der Schwarzen Witwe
Bestellnummer: 10901
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: BattleTech:
Die Kell Hounds
Bestellnummer: 10906
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: BattleTech:
Sorensen's Sabres
Bestellnummer: 10921
Preis: 24,80
Ohne Abbildung: GeoTech 1
Bestellnummer: 10905
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: GeoTech 2
Bestellnummer: 10916
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: GeoTech 3
Bestellnummer: 10917
Preis: 36,—
Ohne Abbildung: Mechs!
Bestellnummer: 10911
Preis: 39,80
Ohne Abbildung:
BattleTech Datenkarten
Bestellnummer: 10914
Preis: 45,—
Ohne Abbildung: BattleTech Sticker
Bestellnummer: BTZ001
Preis: 9,80
Ohne Abbildung: BattleTech T-Shirt
Bestellnummer: BTW001
Preis: 29,80

Minion Hunter

An dem Szenario von „Minion Hunter" hätten düstere SF-Schreiber ihre wahre Freude: Die USA ist am Ende. Weite Teile des Landes sind durch Umweltverschmutzung zerstört, Mutationen und Seuchen fordern ihre Opfer. Gigantische Konzerne liefern sich mit Straßengangs heftige Gefechte in den zerstörten Hochhausschluchten; und zu allem Übel tauchen auch noch fiese Monsterhorden auf, um den USA den Rest zu geben. Glücklicherweise gibt`s ja noch Sie (und ein paar Freunde). Quasi als finale Bürgerwehr machen Sie sich auf die Socken, um Monster zu jagen, Verschwörungen aufzudecken und Amerika zu retten.

Minion Hunter
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 1 bis 6
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: GDW2105
Preis: 56,—



Nuclear War

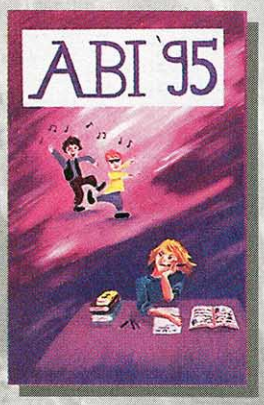
Der Kalte Krieg ist vorbei: Zeit für einen atomaren Konflikt. Wer das Kartenspiel „Nuclear War" nur durch die moralische Brille betrachtet, wird sich entsetzt abwenden – und verpaßt ein tolles Spiel. Wer allerdings mit einer gesunden Portion Sarkasmus und Humor mit einer Karte ein paar Länder auslöscht, erfährt den Irrsin der atomaren Kriegführung. 100 Spielkarten, 40 Einwohner-Marker und eine Landkarte reichen aus, um diesen Planeten in eine nukleare Wüste zu verwandeln.

Nuclear War
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2 bis 6 Spieler
Alter: —
Bestellnummer: FLY6001
Preis: 45,—

Mystic War

Noch ein Kartenspiel: Der Magiermeister eines Fantasylandes ist gestorben. Nun buhlen seine Schüler um den Titel des Meisterzauberers. Jeder Spieler hat ein geheimes Ziel: Der eine muß eine Stadt finden, der andere muß Gold anhäufen. Wer als erster sein Ziel erreicht, gewinnt und wird der neue Magie-Chef.

Mystic Wars
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 3 bis 8
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: TJ1002
Preis: 49,80



Abi `95

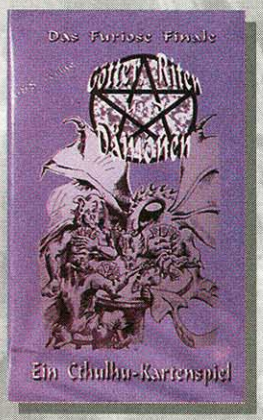
Kein Abitur und trotzdem glücklich? Oder Abitur und unglücklich? Wer die Schule nicht ernst nimmt, hat keine Probleme mit diesem Kartenspiel. Mit Witz und Tücke müssen die Spieler drei Klausuren überstehen: Mogeln (spicken) erlaubt!

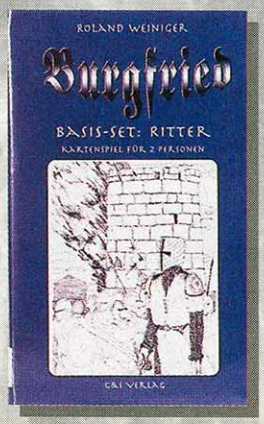
Abi `95
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 4 bis 8
Alter: Ab 8 Jahren
Bestellnummer: FF005
Preis: 29,80

Götter, Riten & Dämonen

Die Einleitung zu diesem humorvollen Kartenspiel liest sich vielversprechend: „Hast Du keine Lust mehr, immer zu den Guten zu gehören?". Ergo: Wer wirklich keine Lust mehr hat, immer nett zu sein oder als Pfadfinder zu gelten, kann seine niederen Gelüste bei „Götter, Riten & Dämonen" austoben.

Götter, Riten & Dämonen
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 3 bis 5
Alter: —
Bestellnummer: GS017
Preis: 24,80



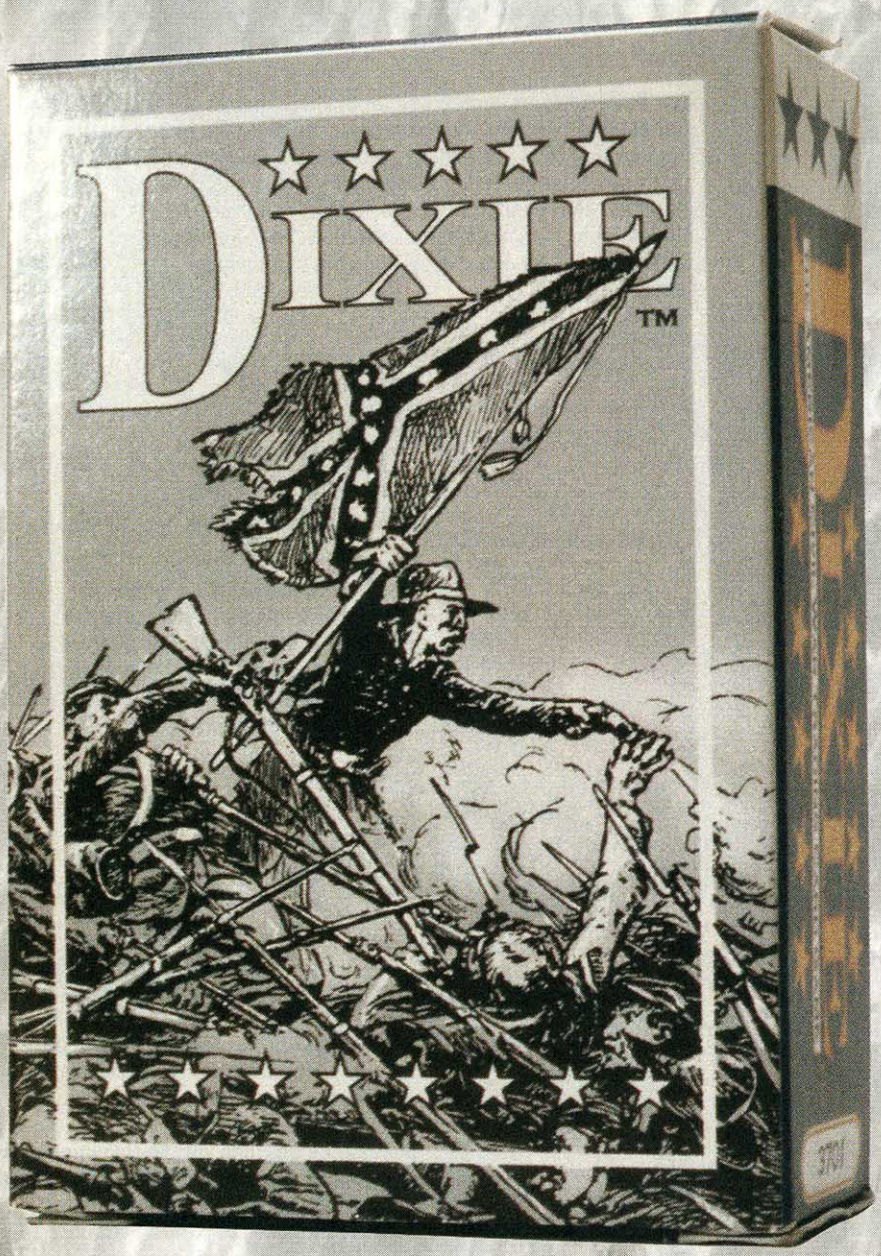


Burgfried

Das kennen wir aus Ritterschmonzetten: Auf der einen Seite des Burggrabens lauern die Angreifer, hinter dicken Festungsmauern bereiten sich die Burginsassen auf eine Belagerung vor. Nachspielen läßt sich dies nun mit dem Kartenspiel „Burgfried" aus dem G&S-Verlag. Jeweils eine Partei übernimmt dann die Rolle der Angreifer, der andere Spieler die der Verteidiger.

Burgfried
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2
Alter: ab 10 Jahren
Bestellnummer: GS001
Preis: 24,80

Karten-spiele



Sammelkartenspiele erleben derzeit einen echten Aufschwung: Zockten wir in Jugendtagen noch mit Quartett-Spielen die Nachbarskinder ab, sind die großen Renner der Moderne sogenannte Sammelkartenspiele. Das Konzept ist so einfach wie brillant: Egal ob Fantasy-, Horror-, Strategie-, oder SF-Spiel, das Grundprinzip ist immer gleich. Es gibt ein Basis-Set mit einer bestimmten Anzahl Karten und Erweiterungspäckchen, die man hinzukaufen kann. Neue Karten gibt's ergo durch Zukauf oder durch das Gewinnen eines Spiels. Der Clou: Je mehr Karten man selbst besitzt, desto größer ist die Sieges-Chance. Hinzu kommt, daß es einige der Karten nur in sehr, sehr begrenzten Stückzahlen gibt.

Magic the Gathering

Für Millionen von Fans ist dieses Fantasy-Kartenspiel die beste Erfindung seit dem Würfel. Mit einem schlichten – aber genialen – Konzept mauserte sich Herstellerfirma „Wizards of the Coast" zu einer der größten Spielefirmen Amerikas. Das „Magic the Gathering"-Konzept ist einfach: Gespielt wird mit Sammelkarten – je mehr Karten man hat, desto stärker wird man. Jeder Spieler hat beim Start 20 Lebenspunkte, die Kontrahenten werfen sich nun mittels Karten Zaubersprüche an den Kopf – um das Prinzip stark vereinfacht zu erklären. Wessen Punktestand als erster Null erreicht, hat verloren und muß einen Teil seiner Karten an den Sieger abgeben. Das Teuflische daran: Es gibt sehr seltene und sehr starke Karten. Jeder Schub Karten, den man gewinnt oder kauft, erhöht die Chance, eine solche Superkarte zu erwischen.

Magic the Gathering
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: WOC2100E
Preis: 14,80
Ohne Abbildung: Magic the Gathering: Starter Pack
Bestellnummer: WOC2103E
Preis: 4,80

Dark Force

Die deutsche Antwort auf „Magic the Gathering"! Wie gewohnt spielen auch bei „Dark Force" die Kontrahenten nach dem gleichem Muster mit Zauber-, Items-, Länder-, und Heldenkarten. Als Szenario dient bei „Dark Force" die Fantasywelt Aventurien — Rollenspielern aus der Serie „Das schwarze Auge" bekannt. Bislang gibt's rund 300 verschiedene Spielkarten — inklusive rarer und deshalb besonders wertvoller Sammelkarten. 60 Karten befinden sich in dem hier abgebildeten „Master Pack". Um den Kartenbestand aufzustocken, kann man sich zusätzliche „Power Packs" mit jeweils 12 Extra-Karten dazukaufen. Wer will, tauscht mit Freunden — oder sackt Karten nach einer gewonnenen Spielpartie ein.

Dark Force: Master Pack
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: DF101A
Preis: 18,—
Ohne Abbildung: Dark Force Power Pack
Bestellnummer: DF102A
Preis: 5,50

Jyhad

Ein weiteres Kartenspiel der „Magic the Gathering"-Macher. In Lizenz von White Wolf wurde hier kein Fantasy-Szenario auf Pappkarton gebannt, sondern eine Mischung aus „Mad Max" und „Dracula": Gespielt wird das Horrorspiel nach ähnlichen Regeln wie das Vorbild. Der Sammelkartencharakter wird wiederum durch die Häufigkeit verschiedener Karten unterstrichen: Häufig, selten, und sehr selten tauchen einige der Symbole auf.

Jyhad: Starter Pack
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: WOC6001A
Preis: 22,50
Jygad: Booster Pack
Bestellnummer: WOC6002A
Preis: 6,50

Super Deck!

Einmal ein Superheld sein! Ohne Alltagssorgen der Menschheit hilfreich unter die Arme greifen, Verbrecher zur Strecke bringen und täglich eine gute Tat vollbringen. Oder aber: Einmal ein Superschurke sein! Voilá: In der Welt der Spiele ist nichts unmöglich – im Kartenspiel „Super Deck!" fummelt sich eine Seite einen Superhelden zusammen, während der Opponent an einem passenden Bösewicht werkelt. Die Schlacht kann beginnen – mögen die besseren Karten gewinnen.

Super Deck!
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Bestellnummer: SHT001E
Preis: 16,90

On the Edge

Paranoid? Schizophren? Immer auf einem LSD-Trip? Dann dürfte das Sammelkartenspiel „On the Edge" genau das Richtige für Sie sein. „On the Edge" ist was für experimentelle Spieler mit dem Sinn für's Außergewöhnliche und Surrealistische. Wenn Salvador Dali Spieler gewesen wäre, würde er sich sicherlich ein Päckchen „On the Edge" gegönnt haben.

On the Edge: Starter Pack
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: AG2501E
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: On the Edge: Booster Pack
Bestellnummer: AG2511E
Preis: 4,90

Doom Trooper

Ein wenig Science Fiction gefällig? Auch hier bietet das fast unerschöpfliche Repertoire an Sammelkarten ein breites Betätigungsfeld. „Doom Trooper" ist die Kartenvariante des beliebten Brettspieles „Mutant Chronicles". Anstelle furioser Zaubersprüche oder mächtiger Monster treten in diesem Fall Karten wie beispielsweise die „Bauhaus Blitzer" oder „Hatamoto". Sammeln selbstverständlich erwünscht.

Doom Trooper: Starter Pack
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: ETD01E
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Doomtrooper Necro Pack
Bestellnummer: ETD02E
Preis: 5,50

Dixie

Amerika: Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten und der unendlichen Sammelkartenspiele. Typisch amerikanisch ist „Dixie": Hier wurde der Bürgerkrieg in einen Stapel Karten gequetscht und zum Spielen (sowie Sammeln) freigegeben. Ungewöhnlich: Zum Spielen reichen die Karten allein nicht aus. Benötigt werden zusätzlich noch vier sechseitige Würfel, die leider nicht in der Schachtel enthalten sind.

Dixie
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: —
Bestellnummer: COL3701E
Preis: 22,50

Spellfire

Merke: Nur wo „AD&D" draufsteht ist auch „AD&D" drin. Vom Erfolg des Konkurrenten „Wizard of the Coast" mit dem Spiel „Magic the Gathering" völlig überraschend überholt, reagierte die Fantasyfirma „TSR" ziemlich spät mit einer eigenen, komplett in Deutsch erhältlichen Sammelkartenserie. Der lockere Werbespruch „Spellfire ist das einzige Kartenspiel mit den Advanced Dungeons & Dragons Spielwelten und Charakteren!" prangt stolz auf der Kartenschachtel. Original hin, tolle Kartenartworks her: „Spellfire" erreicht nicht annähernd den Erfolg des Vorbilds. Echte Fans der „AD&D"-Welten sollten aber trotzdem zugreifen.

Spellfire: Starter Pack
Handbuch/Regel: Deutsch
Spieler: 2
Alter: —
Bestellnummer: TSR0116
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Spellfire Booster Pack
Bestellnummer: TSR0117
Preis: 5,80

Illuminati: New World Order

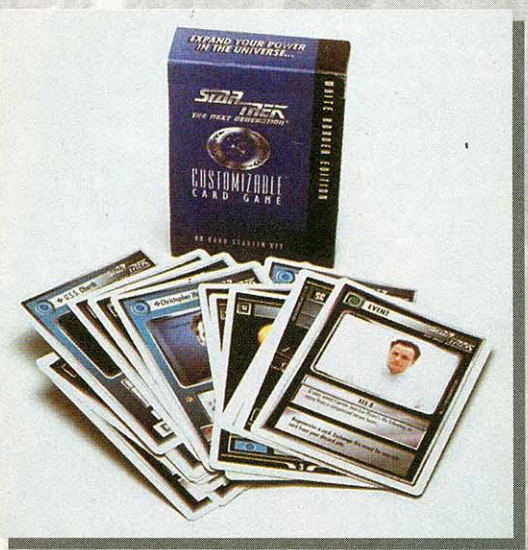
Keine Spielart ohne den Meister der Weltverschwörung, Steve Jackson. Die „Illuminati" haben sich nicht nur einen festen Platz im Regal belesener Jackson-Junkies erobert, sondern laden zu einem Brettspiel ein und unterminieren die subtile Welt der Sammelkarten-Zocker. Verschwörer, Sektierer, intellektuelle Schöngeister und Geheimbündler sind hier immer willkommen. Damit auch die Verfasser des Spiels etwas davon haben, gibt's nur eine limitierte Startedition, die Kartenanzahl ist auf 409 beschränkt, nur 55 befinden sich im Anfangsset. Da freut sich der Konsument, und die Illuminati erst recht.

Illuminati: Starter Pack
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: —
Alter: —
Bestellnummer: PEG1600E
Preis: 22,50
Ohne Abbildung: Illuminati Booster Deck
Bestellnummer: PEG1601E
Preis: 5,50

Star Trek: Sammelkartenspiel

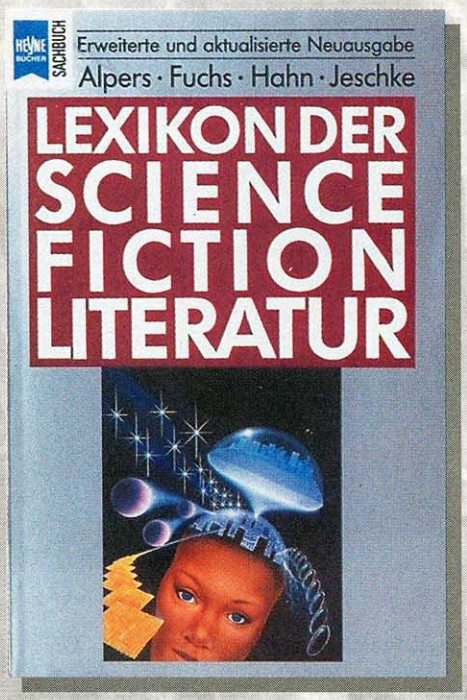
Der eine Trekkie faßt sich vor Entsetzen an den Communicator, der andere wünscht sich einen Replikator, um seine Kartensammlung aufzustocken: Klappt leider erst im 23. Jahrhundert. Star-Trek-Fans von heute müssen das Sammelkartenspiel zu ihrer Lieblingsserie noch mit schnödem Mammon erwerben. Im Starterset (hier vorgestellt) sind 60 Karten enthalten, zusätzlich gibt`s noch 15 Extrapacks. Daß man durch den schlichten Zukauf von allen Zusatzpacks allerdings alle 360 Karten erhält, ist nicht garantiert.

Star Trek: Sammelkartenspiel
Handbuch/Regel: Englisch
Spieler: 2
Alter: —
Bestellnummer: DCR150
Preis: 22,50
Ohne Abbildung: Star Trek: Sammelkarten Booster Pack
Bestellnummer: DCR151
Preis: 7,50



Bücher

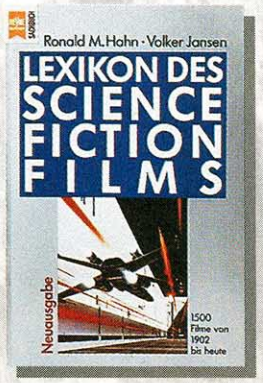
Die Deutschen sind Weltmeister im Erwerb von Büchern, denn die Nachfahren von Goethe und Schiller haben statistisch jede Menge Papier im Schrank. Aber mit dem Lesen des gedruckten Blätterberges hapert es scheinbar ein wenig – die Buchbatterie dient oft nur als Füllstoff für die sonst gähnend leeren Regalwände. Ist die Literatur zu unbekömmlich, zu langweilig die Geschichten? Da wüßten wir Abhilfe: In der Buchabteilung unseres POWER KATALOGES finden Sie fetzige Märchen, knackige SF-Romane und informative Lexika. Unterhaltung steht bei unserer Buchauswahl im Vordergrund: langweilen können sich die anderen. Wir möchten, daß Ihnen das Lesen wieder Spaß macht.



Lexikon der Science Fiction Literatur

Wer bitte ist Karen Joy Fowler? Wußten Sie, daß Robert Silverberg gebürtiger New Yorker ist? Nein? Dann wird es Zeit für das „Lexikon der Science Fiction Literatur". Die vier Autoren haben auf über 1.200 Seiten alles zusammengetragen, was in der SF-Schriftstellerszene Rang und Namen hat.

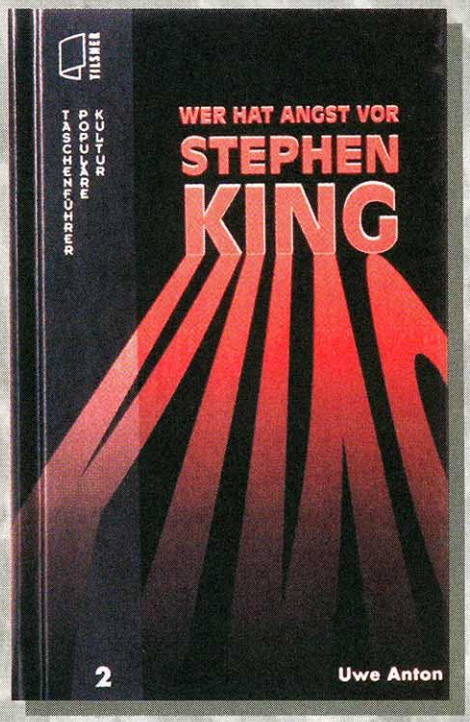
Lexikon der Science Fiction Literatur
Autor: Alpers, Fuchs, Hahn, Jeschke
Bestellnummer: HEY19111
Preis: 29,80



Lexikon des Science Fiction Films

Wie das Lexikon der Science Fiction Literatur, gehört auch dieses Werk in den Schrank jedes ernsthaften Freundes des Genres: Auf fast 1.000 Seiten werden über 1.500 Filme von 1902 bis heute kurz vorgestellt, beschrieben und die nötigen Fakten (Darsteller, Regisseur, ect.) aufgeführt. Gelegentlich gibt's zum passenden Eintrag auch ein Foto aus dem Film.

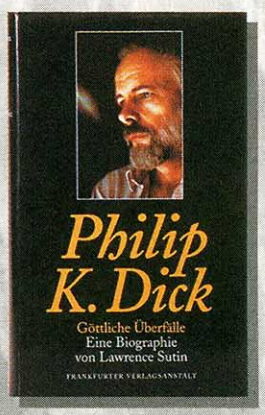
Lexikon des Science Fiction Films
Autor: Hahn, Jansen
Bestellnummer: HEY1993
Preis: 39,80



Wer ist Stephen King?

Stephen King gehört zu den erfolgreichsten Romanautoren der Neuzeit: Ob man seine Werke nun mag oder nicht, spielt keine Rolle – Wir wollten alle schon einmal wissen, was sich hinter dem Mann mit dem Faible für's Gruseln verbirgt. In diesem Bändchen werden Fragen über Herkunft, Familie und Werdegang des Horror-Künstlers beantwortet.

Wer ist Stephen King?
Autor: Uwe Anton
Bestellnummer: TV079512
Preis: 22,80

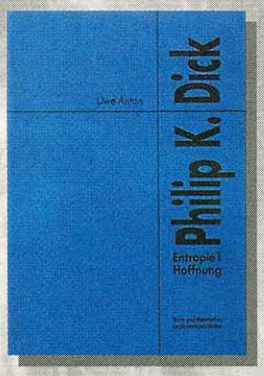


Philip K. Dick: Göttliche Überfälle

Philip K. Dick gehörte wohl zu den bedeutensten SF-Autoren der letzten Jahrzehnte. Kein Wunder also, daß ein Mann wie Dick mit einer dicken Biographie geehrt wird. Erfahren Sie mehr über einen der vielschichtigsten SF-Autoren aller Zeiten in diesem Buch von Lawrence Sutin.

Philip K. Dick: Göttliche Überfälle
Autor: Lawrence Sutin
Bestellnummer: FVA102363
Preis: 88,—

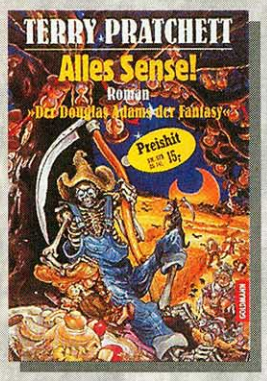
Ohne Abbildung: Historischer Atlas von Mittelerde
Bestellnummer: CK001
Preis: 49,80



Philip K. Dick: Entropie und Hoffnung

Wie auf dem Einband dieses Buches so treffend formuliert steht: „Philip K. Dick war innerhalb der amerikanischen Science Fiction eine Ausnahmeerscheinung". Neben einer ausführlichen Bibilografie findet der Leser in diesem Buch zahlreiche Hintergrundinformationen zum Kultautor.

Philip K. Dick: Entropie und Hoffnung
Autor: Uwe Anton
Bestellnummer: TV079016
Preis: 34,80



Alles Sense!

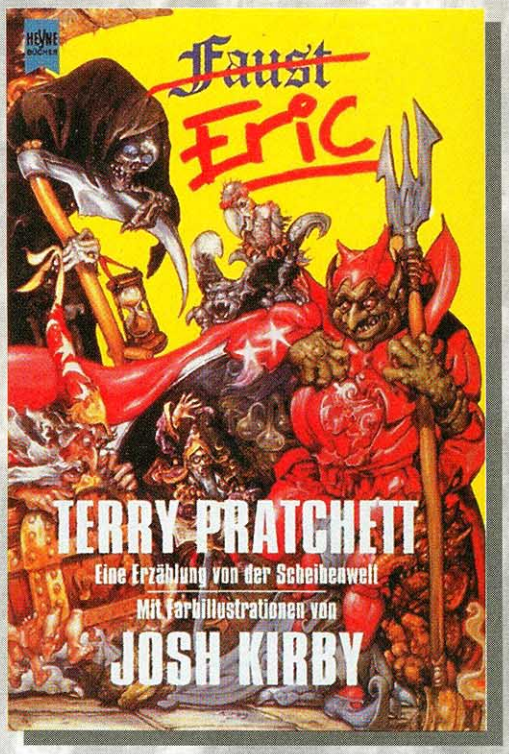
So etwas kann auch nur auf der Scheibenwelt passieren: Pratchett schickt Gevatter Tod in den vorzeitigen Ruhestand, ohne die katastrophalen Folgen zu bedenken.

Alles Sense!
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY41551
Preis: 12,—

Voll im Bilde

Die Scheibenwelt befindet sich mal wieder am Rande des Abgrunds: In „Voll im Bilde" retten Victor Tugelbend und Ginger ihre Welt in typischer Pratchett-Manier – nicht ganz ernst zu nehmen.

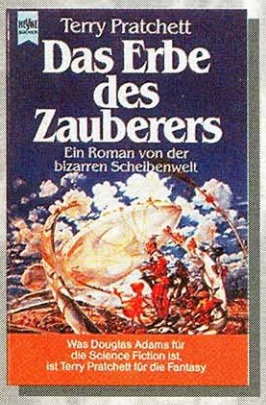
Voll im Bilde
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: GM41543
Preis: 15,—



Eric

Der britische Autor Terry Pratchett gilt bei seinen Fans als „Douglas Adams" der Fantasy-Literatur und hat mit seinem abstrusen Humor Millionen Leser zum Lachen gebracht. Ob Klamauk oder künstlerische Genialität: Urteilen Sie selbst! Als Einstieg empfehlen wir „Eric". Eric ist der jüngste Dämonologe der Scheibenwelt und dank seiner Unfähigkeit beschwört er Rincewind, einen – sagen wir mal – etwas erfolglosen Magier. Dieser verspricht Eric die Erfüllung dreier Wünsche (das Übliche: Ewiges Leben, Macht und die schönste Frau der Weltgeschichte) – was daraus wird, lesen Sie in diesem Roman.

Eric
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4953
Preis: 17,90



Das Erbe des Zauberers

Es lebe die Emanzipation: Auf der Scheibenwelt dürfen nur Männer Zauberer werden. Das ändert sich schlagartig, als Eskarina von einem sterbenden Zauberer einen machtvollen, magischen Stab erhält. Wird aus Eskarina die erste staatlich geprüfte Zauberin der Scheibenwelt? Das erfahren Sie auf den rund 280 Seiten dieses Terry Pratchett-Romans.

Das Erbe des Zauberers
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4584
Preis: 12,90

Gevatter Tod

Auch der Tod braucht ab und zu Hilfe – vor allem, wenn der Sensenmann auf der Scheibenwelt Dienst tut. Als „Auszubildender" kommt Mort zum Tod und hilft diesem bei seinem Handwerk. Bis Mort ein kleiner Patzer unterläuft: Statt die liebreizende Prinzessin Keli ins Jenseits zu geleiten (sie soll nämlich gerade ermordet werden), schnappt sich Mort den Attentäter.

Gevatter Tod
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4706
Preis: 12,90

Der Zauberhut

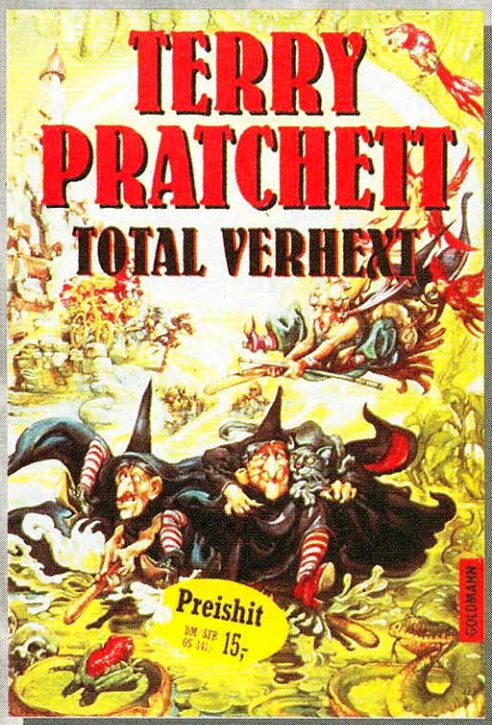
Auf der Scheibenwelt ist dies Gesetz: Der achte Sohn eines achten Sohnes wird Magier – ob er nun will oder nicht. Rincewind muß einmal mehr zur Tat schreiten, damit alles seinen „geregelten Gang" geht. Weitere Zutaten dieses Romans: eine Barbarentochter, die eigentlich lieber Friseuse werden möchte und ein aufmüpfiger Reisekoffer mit scharfen kleinen Zähnchen...

Der Zauberhut
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4715
Preis: 14,90

Das Licht der Phantasie

Die Scheibenwelt: Eine Welt, die auf dem Rücken einer Schildkröte durch das Universum geschleppt wird, ist das Heim für die Fantasiegestalten des britischen Märchenhumoristen Terry Pratchett. Dummerweise stapft die Schildkröte auf einen Stern zu – die Scheibenwelt ist dem Untergang geweiht. Da macht sich ausgerechnet der drittklassige Zauberer Rincewind (siehe auch „Eric") auf, um den passenden Rettungszauber zu finden.

Das Licht der Phantasie
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4583
Preis: 12,90



Total Verhext

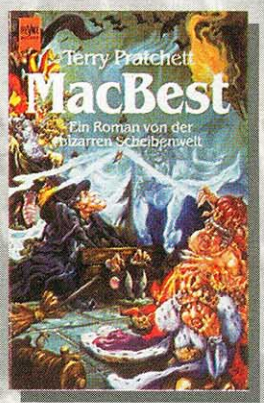
Terry Pratchett und kein Ende: Die Protagonisten dieses Buches sind drei – ziemlich eigenwillige – Hexen. Das Trio infernal soll ein Stubenmädchen daran hindern, einen Prinzen zu heiraten. Aber natürlich kommt alles wieder ganz anders...

Total Verhext
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: GM41557
Preis: 15,—

Wachen! Wachen!

Die tapferen Mannen der Stadtwache Ankh-Morporks haben ein Problem: Ein Drache treibt sein Unwesen in der Stadt und röstet alles, was ihm in die Quere kommt. Seargeant Carrot, der größte Zwerg auf der Scheibenwelt, und seine Kollegen müssen sich in diesem achten Roman von Terry Pratchett einiges einfallen lassen, um „Ruhe und Frieden" in Ankh-Morpork wiederherzustellen.

Wachen! Wachen!
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4805
Preis: 14,90



MacBest

Wir nähern uns dem Finale der „Pratchett-Retrospektive": Vorletzter Roman in der hier vorgestellten Pratchett-Reihe ist „MacBest".

MacBest
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4863
Preis: 12,90

Die Farben der Magie

Im allerersten „Scheibenwelt"-Roman von Pratchett muß Magier Rincewind – nicht ganz freiwillig – einem vorwitzigen Touristen namens Zweiblum in allerlei haarsträubenden Situationen beistehen...

Die Farben der Magie
Autor: Terry Pratchett
Bestellnummer: HEY4912
Preis: 12,90

Ohne Abbildung: Terry Pratchett: Pyramiden
Bestellnummer: HEY4764
Preis: 14,90

BattleTech: Die Stunde der Helden

Was ein echter „BattleTech"-Fan ist, will nicht nur mit ein paar Kumpanen das Rollen,- oder das Brettspiel zocken, sondern möchte mehr über das 31. Jahrhundert erfahren. Kein Problem: Mit BattleTech beschäftigt sich eine ganze Romanserie. Neben kompletten Trilogien, erscheinen auch immer mehr Einzelromane wie beispielsweise „Die Stunde der Helden". Akteure sind (einmal mehr) die Angehörigen der „Grey Death Legion", die schon aus älteren Romanen bestens bekannt sind.

Die Stunde der Helden
Autor: J. Andrew Keith
Bestellnummer: HEY5128
Preis: 14,90

BattleTech: Kalkuliertes Risiko

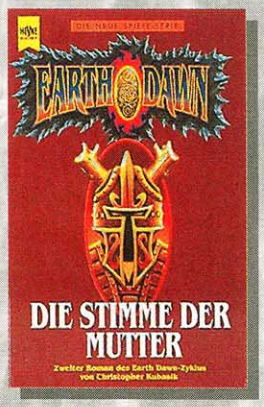
Michael A. Stackpole ist den Lesern der BattleTech-Romane hauptsächlich durch die „Warrior-Trilogie" und „Das Blut der Kerensky-Trilogie" bekannt. Sein neuster Roman „Kalkuliertes Risiko" knüpft an die alten Erfolge an.

Kalkuliertes Risiko
Autor: Michael A. Stackpole
Bestellnummer: HEY5148
Preis: 14,90

Earthdawn: Der Magische Ring

Fleißig, fleißig: Kaum erscheint ein neues und beliebtes Rollenspielsystem, dauert es nicht lange und die passenden Romane dazu stehen in den Läden. Beispiel: „Earthdawn", ein Szenario der BattleTech-Entwickler FASA. Erster Band der Reihe ist „Der Magische Ring".

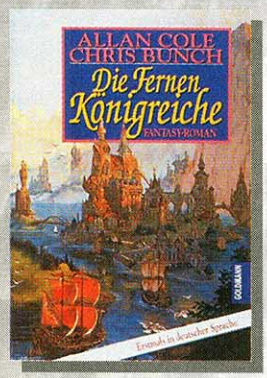
Der Magische Ring
Autor: Christopher Kubasik
Bestellnummer: HEY5117
Preis: 14,90



Earthdawn: Die Stimme der Mutter

Christopher Kubasik ist auch der Autor des zweiten Bandes aus der „Earthdawn"-Reihe. Wie im Erstling spielt hier J'Role die Hauptrolle, um den sich schon die Handlung des ersten Buches drehte.

Die Stimme der Mutter
Autor: Christopher Kubasik
Bestellnummer: HEY5118
Preis: 12,90



Die Fernen Königreiche

Fantasy-Romane – modernes Synonym für Märchen – sind aus den Regalen der Buchläden nicht mehr wegzudenken. Erstmals in deutscher Sprache gibt es jetzt den US-Roman „The Far Kingdoms"; unter dem deutschen Titel „Die Fernen Königreiche" erschien das Buch beim Goldmann-Verlag. Was es mit den Königreichen auf sich hat, erfahren Sie am besten selbst beim Lesen.

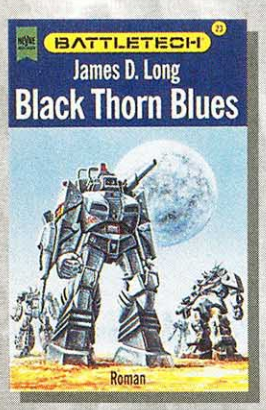
Die Fernen Königreiche
Autor: Allan Cole, Chris Bunch
Bestellnummer: GM24608
Preis: 20,—

Die Königin der Verdammten

Lestat saugt am besten: Dracula, Nosferatu und andere blutgeile Untote haben heute keine Chance mehr. Nur wer genügend „Gentleman" ist, muß nicht zur Blutbank, sondern zapft aus der natürlichen Quelle. Aber in diesem Roman hat der weichgespülte Beißer seine Rechnung ohne Mama gemacht: Akascha, Urmutter aller Vampire, erwacht mal wieder aus dem Winterschlaf, um die Erde zu erobern. Ob Lestat damit wohl einverstanden ist? Lesen Sie das Buch!

Die Königin der Verdammten
Autor: Anne Rice
Bestellnummer: GM9843
Preis: 14,90

Ohne Abbildung: Anne Rice: Interview mit einem Vampir
Bestellnummer: GM43053
Preis: 12,—

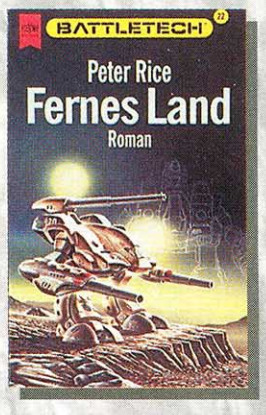


BattleTech: Black Thorn Blues

James D. Long ist ein relativ neuer BattleTech-Romanautor. Erst ein Roman ist hierzulande von ihm erschienen (Stahlgladiatoren). In diesem Buch geht es um den Söldner Rose, der sich aus Geldmangel für ein Himmelfahrtskommando im Clan-Raum meldet. Der Auftrag führt ihn auf einen Planeten, der von Novakatzen besetzt ist – wir wünschem ihm dabei viel Erfolg und Ihnen viel Spaß.

Black Thorn Blues
Autor: James D. Long
Bestellnummer: HEY5290
Preis: 14,90

Ohne Abbildung:
Victor Milan: BattleTech: Auge um Auge
Bestellnummer: HEY5272
Preis: 14,90



BattleTech: Fernes Land

Mitglieder der Darconis-Sturmtruppen gehören zu den gefürchtetsten Kriegern in der Galaxis. Sho-sa Yubari Takuda kommandiert einen solchen Trupp mit der Arroganz und Selbstsicherheit eines darconischen Kriegsherrn. Wie weit es mit Takudas Sicherheit her ist, stellt sich heraus, als sein Raumschiff in einer völlig unbekannten Ecke der Galaxis auftaucht.

Fernes Land
Autor: Peter Rice
Bestellnummer: HEY5168
Preis: 14,90

Earthdawn: Vergiftete Erinnerungen

J'Roles Geschichte nähert sich in diesem Buch – dem letzten der Earthdawn-Starttrilogie – dem Ende. Wieder beschreibt Christopher Kubasik die Abenteuer J'Roles in dem urwüchsigen Zeitalter.

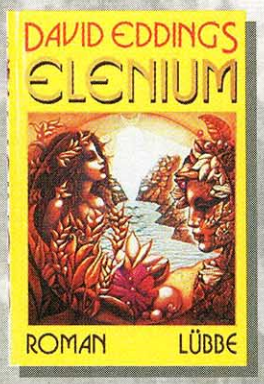
Vergiftete Erinnerungen
Autor: Christopher Kubasik
Bestellnummer: HEY5119
Preis: 12,90

Earthdawn: Die Prophezeiung

Ein neuer Autor, eine neue Geschichte, das alte Universum: Greg Gordon ist der Verfasser dieser Story, der vierten in der „Earthdawn"-Welt. Diese ist für Fantasy-Geschichten ein idealer Tummelplatz: Ein paar tausend Jahre vor den ersten „Zivilisationen", urgewaltig und voller Magie. Auch für Leser interessant, die das Spiel nicht kennen.

Die Prophezeiung
Autor: Greg Gordon
Bestellnummer: HEY5120
Preis: 12,90

Ohne Abbildung: Sam Lewis (Hrsg.):
Earthdawn: Der Talisman
Bestellnummer: HEY5274
Preis: 14,90



Elenium

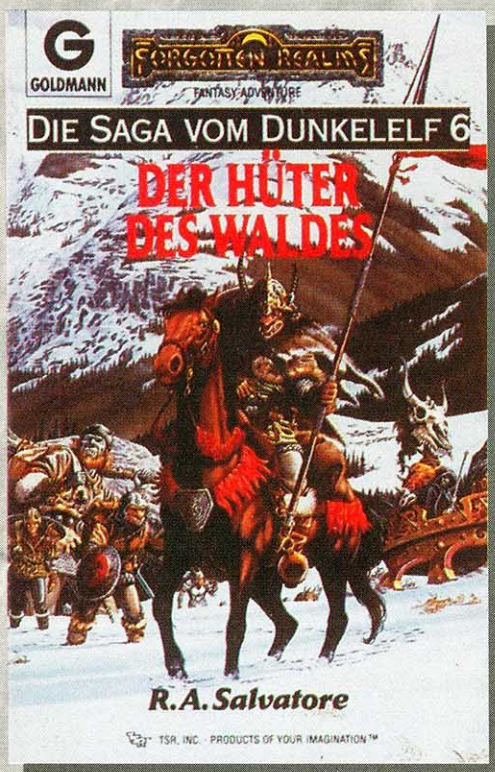
Das Märchenland Elenien ist in Gefahr: Von einer tödlichen Krankheit befallen, schlummert Königin Ehlana in einem Kristall. Nur ein magischer Edelstein kann der Königin und dem Land die Rettung bringen: Begleiten Sie den Helden auf der Suche nach dem Stein. In diesem Buch ist die komplette „Elenium"-Trilogie (Der Thron im Diamant, Der Ritter vom Rubin und die Rose aus Saphir) enthalten.

Elenium
Autor: David Eddings
Bestellnummer: LÜB07339
Preis: 49,80

Der Fürst der Finsternis

Die Welt der Blutsauger und Vampire hat einen neuen Helden: Supersauger Lestat de Lioncourt ist der neue Star am nachtschwarzen Firmament. Mit Manieren und Anstand süffelt Schönling Lestat an alabasternen Hälsen: Die schwül-romantisch-schaurige Mischung bescherte der Autorin Millionenauflagen und uns einen Film mit Tom Cruise als Chefbeißer.

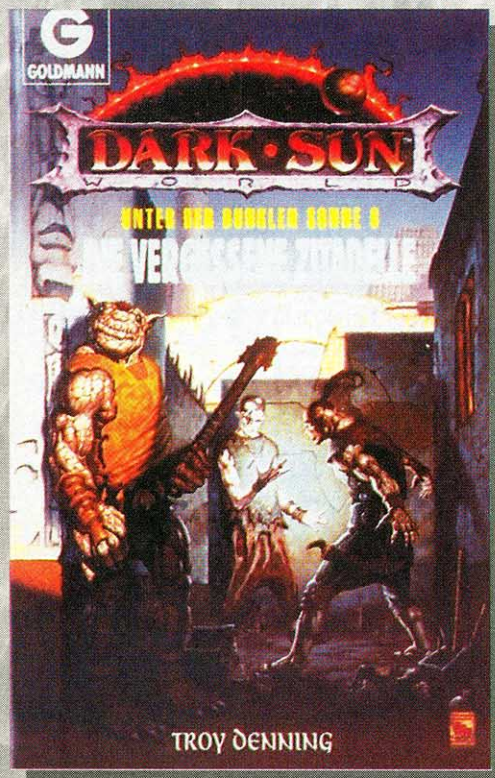
Der Fürst der Finsternis
Autor: Anne Rice
Bestellnummer: GM9842
Preis: 14,90



AD&D: Der Hüter des Waldes

Selbstverständlich darf die berühmteste Rollenspielserie nicht im Kreise der Romanverarbeitung fehlen: Advanced Dungeons & Dragons ist natürlich auch in literarischer Form erhältlich. Den Auftakt unserer kleinen Auswahl macht das Buch „Der Hüter des Waldes", bei dem die „Forgotten Realms" Pate standen. „Der Hüter des Waldes" ist übrigens Band sechs aus der „Dunkelelf"-Saga.

AD&D: Der Hüter des Waldes
Autor: R.A. Salvatore
Bestellnummer: GM24579
Preis: 9,90



AD&D: Die Vergessene Zitadelle

Eines der jüngeren AD&D-Mitglieder ist das „Dark Sun"-Universum. Aber Jugend schützt vor Schreibern nicht: „Die vergessene Zitadelle" spielt in der unwirtlichen „Dark Sun"-Umgebung.

AD&D: Die Vergessene Zitadelle
Autor: Troy Denning
Bestellnummer: GM24579
Preis: 9,90

AD&D: Die Maske des Teufels

Schaurig, aber wahr: Das Gruselkonzept der „Ravenloft"-Brettspiele geht in Romanform ebenfalls auf. Für eine gepflegte Gänsehaut zu mitternächtlicher Stunde empfehlen wir die Mischung aus Horror und Krimi „Die Maske des Teufels".

AD&D: Die Maske des Teufels
Autor: J. Robert King
Bestellnummer: GM24601
Preis: 14,90

AD&D: Ungleiche Freunde

Eine der populärsten Buchversionen beliebter Brettspiele ist die „Dragonlance"-Saga. Meistens sind einige Romane einem Thema gewidmet. So gibt's beispielsweise „Die Chronik der Drachenlanze" oder „Die Legenden der Drachenlanze". „Ungleiche Freunde" ist der erste Band aus der „Der Bund der Drachenlanze"-Reihe.

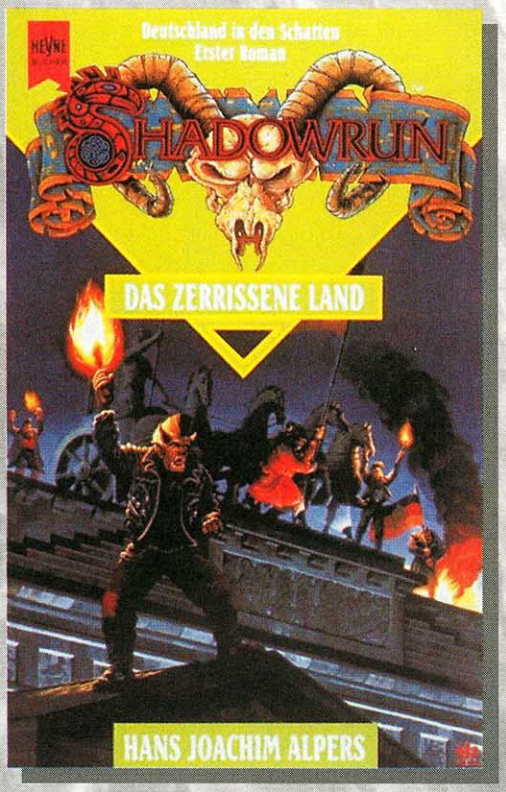
AD&D: Ungleiche Freunde
Autor: Mark Anthony, Ellen Porath
Bestellnummer: GM24602
Preis: 12,90

Ohne Abbildung: AD&D: Erben der Stimme
Bestellnummer: GM24603
Preis: 12,90

Shadowrun: Das Zerissene Land

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Wer sagt denn, daß leseswerte Romanadaptionen beliebter Rollenspiele immer aus anglo-amerikanischen Gefilden kommen müssen? „Das Zerissene Land", ein „Shadowrun"-Roman, beweist das Gegenteil. Nicht nur der Autor stammt aus hiesigen Breiten, auch der Schauplatz ist Deutschland zur Zeit des 21. Jahrhunderts.

Shadowrun: Das Zerissene Land
Autor: Hans Joachim Alpers
Bestellnummer: HEY5104
Preis: 12,90



Shadowrun: Die Augen des Riggers

Die „Shadowrun"-Reihe „Deutschland in den Schatten" geht weiter: Wie im Erstroman führt Hans Joachim Alpers die Feder und seinen Helden Thor Walez in die gewitzte Mischung aus High-Tech und Fantasy.

Shadowrun: Die Augen des Riggers
Autor: Hans Joachim Alpers
Bestellnummer: HEY5105
Preis: 14,90

Shadowrun: Spielball der Nacht

Die Mehrzahl der „Shadowrun"-Romane stammen selbstverständlich aus dem Mutterland des Spiels, den USA. In „Spielball der Nacht" schlüpft der Leser in die Rolle von Jason Chase, einem abgehalfterten Söldner, dessen Cyberimplantate nicht mehr zu den funktionstüchtigsten gehören.

Shadowrun: Spielball der Nacht
Autor: Tom Dowd
Bestellnummer: HEY5186
Preis: 14,90

Shadowrun: Die Attentäterin

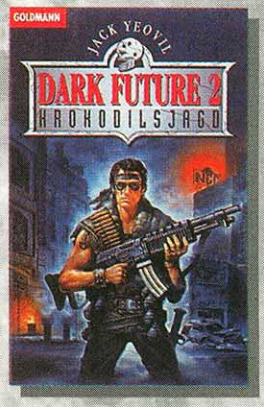
Mit „Die Attentäterin" stellen wir den (vorerst) letzten „Shadowrun"-Roman in diesem Katalog vor — natürlich gibt's entschieden mehr davon, nur für mehr als vier reichte hier unser Platz nicht. Selbstverständlich können Sie die anderen Bücher ebenfalls bei uns beziehen.

Shadowrun: Die Attentäterin
Autor: Nyx Smith
Bestellnummer: HEY5294
Preis: 14,90

Dark Future 1: Dämonenjagd

Das Jahr 1999: Klimakatastrophen erschüttern die Erde, Oliver North ist Präsident der Vereinigten Staaten, und der größenwahnsinnige Sektenführer Nguyen Seth strebt die Weltherrschaft an. Im Zeitalter der Datenhighways schleust Seth einen Dämonen in die Datennetze dieser Welt ein – nur noch eine Cyberexorzistin kann hier helfen. Soviel und in aller Kürze zur Hintergrundhandlung dieses Cyber-Fantasythrillers aus der neuen „Dark Future"-Reihe vom Goldmann-Verlag.

Dark Future 1: Dämonenjagd
Autor: Jack Yeovil
Bestellnummer: GM23678
Preis: 12,90



Dark Future 2: Krokodilsjagd

Nyguen Seth ist nicht zu stoppen: Auch im zweiten Roman der „Dark Future"-Reihe schmiedet der Fiesling seine finsteren Pläne. Diesmal ist Jessamyn Bonney die Zielscheibe von Seths Machenschaften. Zu allem Überdruß sind auch noch ein Terrorist und ein Psychopath hinter ihr her.

Dark Future 2: Krokodilsjagd
Autor: Jack Yeovil
Bestellnummer: GM23679
Preis: 12,90

Ohne Abbildung: Jack Yeovil:
Dark Future 3: Mutantenjagd
Bestellnummer: GM23680
Preis: 12,90

DSA: Das Jahr des Greifen – Der Sturm

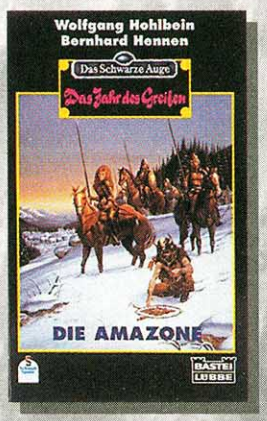
Am Schluß der Buchsektion ein Leckerli für die Fans der Rollenspiel-Serie „Das Schwarze Auge". Den amerikanischen Vorbildern folgend, erscheinen in regelmäßigen Abständen Romane, die im Märchenland Aventurien spielen. In „Der Sturm" haben es sich Orks in Greifenfurt gemütlich gemacht. Begleiten Sie den Inquisitor Marcian bei seinem Versuch, die Stadt zu retten.

DSA: Das Jahr des Greifen – Der Sturm
Autor: Wolfgang Hohlbein, Bernhard Hennen
Bestellnummer: BL20222
Preis: 8,90

DSA: Das Jahr des Greifen – Die Amazone

Greifenfurt scheint gerettet: „Die Amazone" findet endlich den Schlüssel zur Rettung der Stadt. Halten die Greifenfurter noch so lange aus?

DSA: Das Jahr des Greifen – Die Amazone
Autor: Wolfgang Hohlbein, Bernhard Hennen
Bestellnummer: BL20231
Preis: 8,90



DSA: Das Jahr des Greifen – Die Entdeckung

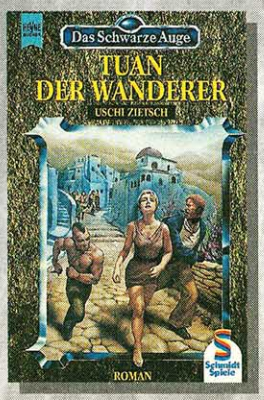
Marcian ist in seinem Vorhaben, die Stadt Greifenfurt zu befreien, noch nicht weitergekommen. Er schickt einen Trupp Helden los, um Hilfe zu holen. Dies ist Band zwei der „Das Jahr des Greifen"-Trilogie.

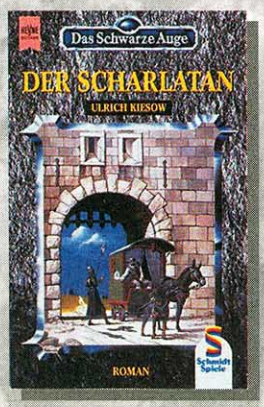
DSA: Das Jahr des Greifen – Die Entdeckung
Autor: Wolfgang Hohlbein, Bernhard Hennen
Bestellnummer: BL20226
Preis: 8,90

DSA: Tuan der Wanderer

Uschi Zietsch beschreibt in diesem „Das Schwarze Auge"-Roman die Abenteuer des Waldmenschen Tuan und seines Retters Aigolf Thuranson. Auf der Suche nach Tuans Stamm und nach seiner Mutter, hat das Duo in Aventurien allerlei aufregende Abenteuer zu bestehen.

DSA: Tuan der Wanderer
Autor: Uschi Zietsch
Bestellnummer: HEY6002
Preis: 12,90





DSA: Der Scharlatan

Selissa ist eine Elitekriegerin: Sie dient im Ferdoker Lanzenregiment, bis sie eines Tages des Verrats und Mordes verdächtigt wird. Alle wenden sich von ihr ab, nur ein Junker und eine Stallmagd halten zu ihr. Kann das kleine Häuflein die Unschuld Selissas beweisen? Die Abenteuer des Trios werden im „Das Schwarze Auge"-Roman „Der Scharlatan" erzählt.

DSA: Der Scharlatan
Autor: Ulrich Kiesow
Bestellnummer: HEY6001
Preis: 12,90

Feuchte Hände, trockene Kehle, kurzer Atem, lange Nächte.

Test it.

Call West
040/30 30 38-3
für Deinen Auftritt im U.S.-TV!

Lust auf Lampenfieber? Dann laß von Dir hören.

Einen von Euch bringen wir nicht nur in die Staaten, sondern auch ganz groß raus. Mit der traumhaften Nebenrolle in einer amerikanischen Kultserie.

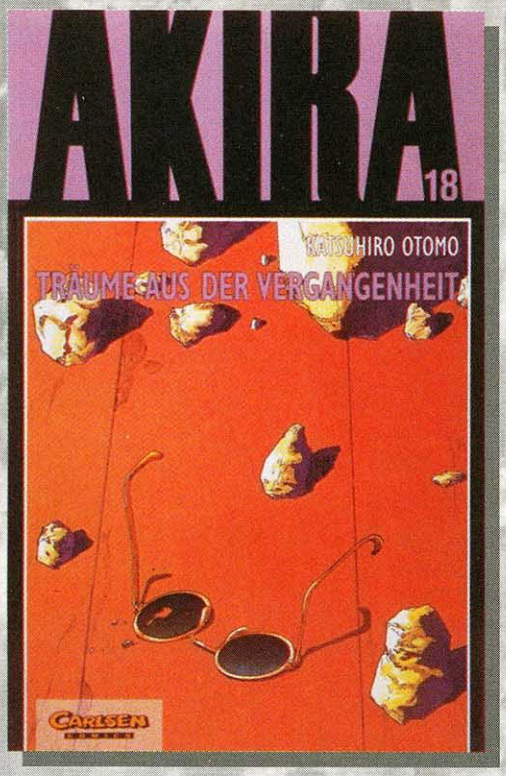
Mitmachen kann jeder über 18 Jahre.

West

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

Comics

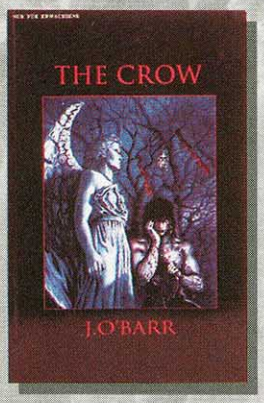
Comics, meinen Sie, sind nur Kinderkram? Sie verdammen Donald Duck und Asterix in die Schundecke? Dann sollten Sie diese Seiten überschlagen – oder gerade aus diesem Grunde studieren. Comics haben schon lange den Dunstkreis der Micky Maus'schen Sprechblasenromantik verlassen und sich als „seriöse" Erwachsenenliteratur etabliert. In Japan beispielsweise verschlingen nicht nur Jugendliche, sondern jede Menge Erwachsene jährlich 1,6 Milliarden Comic-Magazine und Bücher. Comics sind teilweise zu einer Kunstform geworden – ob nun mit vielen Sprechblasen oder komplett ohne Text: Moderne Bilderstories erzählen Geschichten, die verzaubern, beunruhigen und faszinieren.



Akira – 18

Kultcomic „Akira" machte hierzulande die japanische Comic-Kultur (endlich) salonfähig. Das Gesamtwerk von Katsuhiro Otomo ist auf über 2.000 Seiten angelegt, die ersten Bände sind bereits in deutscher Sprache vom Carlsen-Verlag veröffentlicht worden. Unser Bild zeigt Band Nummer 18, weitere Bände sind selbstverständlich bei uns zu beziehen.

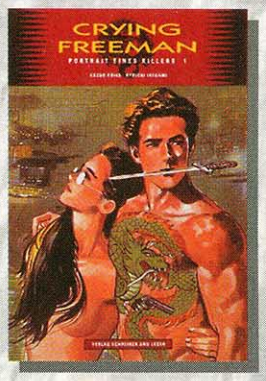
Akira – 18
Autor/Zeichner: Otomo
Bestellnummer: CAR2018
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Akria Bände 1 bis 17
Bestellnummern: CAR2001 bis CAR2017
Preis: je 29,80



The Crow

„The Crow" ist ein ziemlich düsterer Comic und kommt komplett ohne Farbe aus: Die Story wurde übrigens mit Brandon Lee (dem Sohn von Bruce Lee) verfilmt. Brandon kam bei den Dreharbeiten durch einen Schuß aus einer Requisitenwaffe zu Tode. Nicht ganz so gefährlich ist das Lesen dieses Buchs.

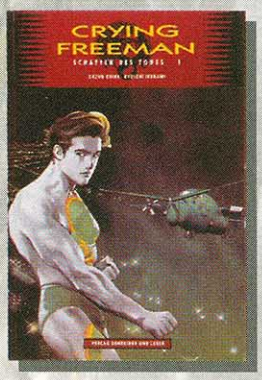
The Crow
Autor/Zeichner: J.O'Barr
Bestellnummer: KULT1000
Preis: 39,80



Crying Freeman: Portrait eines Killers 1

Schon als Zeichentrickfilm machte diese wunderschöne Story Furore: Hauptdarsteller dieses Fantasy-Krimis ist ein international erfolgreicher Auftragskiller, der nach einem Mord immer in Tränen ausbricht – deshalb der Name „Crying Freeman".

Crying Freeman: Portrait eines Killers 1
Autor/Zeichner: Kazuko Koike, Ryoichi Ikegami
Bestellnummer: SL034
Preis: 16,80
Crying Freeman: Portrait 2 bis 4
Preis: je 16,80



Crying Freeman: Schatten des Todes 1

Der Verlag Schreiber und Leser hat gut daran getan, die „Crying Freeman"-Bände in Deutschland zu publizieren. Hier paart sich eine gehaltvolle Geschichte mit einem äußerst ausdrucksstarken Zeichenstil.

Crying Freeman: Schatten des Todes 1
Autor/Zeichner: Kazuko Koike, Ryoichi Ikegami
Bestellnummer: SL070
Preis: 16,80
Crying Freeman: Schatten 2 bis 6
Preis: je 16,80

Version 1: Das Geheimnis im See

Bildergeschichten aus Nippon sind gänzlich anders als Comics, die der Normaleuropäer sonst gewohnt ist. Ein für unsere Augen ungewöhnlicher Zeichenstil und Geschichten, die eher den Erwachsenen ansprechen, sind für uns noch relativ neu. „Version 1" erzählt die Geschichte eines Biochips, der sich verselbständigt und ein eigenes Bewußtsein entwickelt. Spannend bis zur letzten Seite.

Version 1: Das Geheimnis im See
Autor/Zeichner: Hisashi Sakaguchi
Bestellnummer: TT113
Preis: 22,80

Der weiße Lama 6: Dreieck aus Wasser, Dreieck aus Feuer

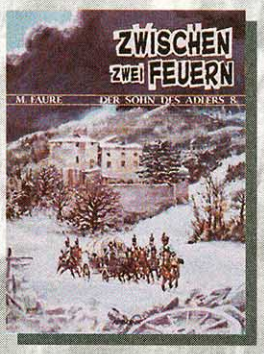
Gabriel ist der weiße Lama: In diesen Comic-Bänden wird seine Geschichte erzählt. Jodorowsky und Bess beginnen mit der Eroberung Tibets durch englische Kolonialtruppen und schließen dieses Kapitel mit dem Einmarsch der Chinesen. Lesens- und sehenswert.

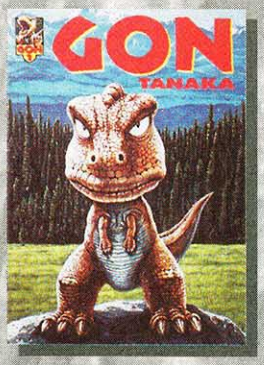
Der weiße Lama 6: Dreieck aus Wasser, Dreieck aus Feuer
Autor/Zeichner: Jodorowsky, Goerges Bess
Bestellnummer: AS579
Preis: 16,80

Der Sohn des Adlers: Zwischen den Feuern

Die Serie „Der Sohn des Adlers" erzählt im wahrsten Sinn des Wortes „Geschichte". Schauplatz dieses Historiengemäldes ist Frankreich am Anfang des 19. Jahrhunderts. Napoleon Bonaparte schart seine Truppen um sich, junge Männer aus allen Schichten der Bevölkerung schließen sich der Grande Armée an. Sie sind die „Söhne des Adlers". Unser Foto: Band 8 der Serie.

Der Sohn des Adlers: Zwischen den Feuern
Autor/Zeichner: Michel Faure
Bestellnummer: AS749
Preis: 14,80





Gon 1

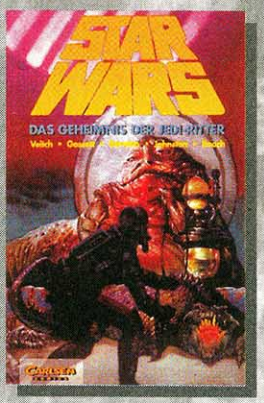
Einen Comic-Helden wie „Gon" gab's noch nie: Gon ist ein Jahr alt, 70 Zentimeter groß, hat einen ziemlich starken Willen und ist ständig hungrig. Gon ist ein Baby-Tyrannosaurus Rex und besteht seine Abenteuer völlig ohne Text. Sprechblasen sucht man hier vergeblich, was dem Humor aber keinen Abbruch tut. Gon ist einfach herrlich.

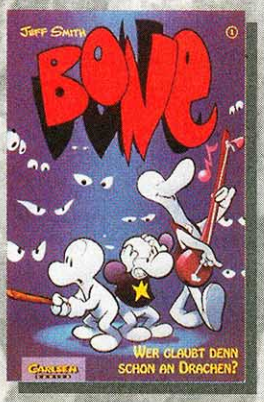
Gon 1
Autor/Zeichner: Tanaka
Bestellnummer: KDK001
Preis: 19,80
Gon 2
Autor/Zeichner: Tanaka
Bestellnummer: KDK002
Preis: 19,80

Star Wars: Das Geheimnis der Jedi Ritter

Nur kurz wird in den „Star Wars"-Filmen auf die Blütezeit der Jedi-Ritter eingegangen: Wer mehr über die früheren „Star Wars"-Epochen wissen möchte, greift auf Comics zurück: Im „Geheimnis der Jedi-Ritter" werden in zwei unabhängigen Geschichten die Abenteuer zweier Jung-Jedis erzählt, lange bevor Luke Skywalker das Licht der Sterne erblickte.

Star Wars: Das Geheimnis der Jedi Ritter
Autor/Zeichner: Veith, Gosset, Barreiro, Johnston, Roach
Bestellnummer: CAR7001
Preis: 29,90
Ohne Abbildung: Star Trek: Die Spiegelwelt 1 - 2
Bestellnummer: CAR6001 - 6002
Preis: je 29,90

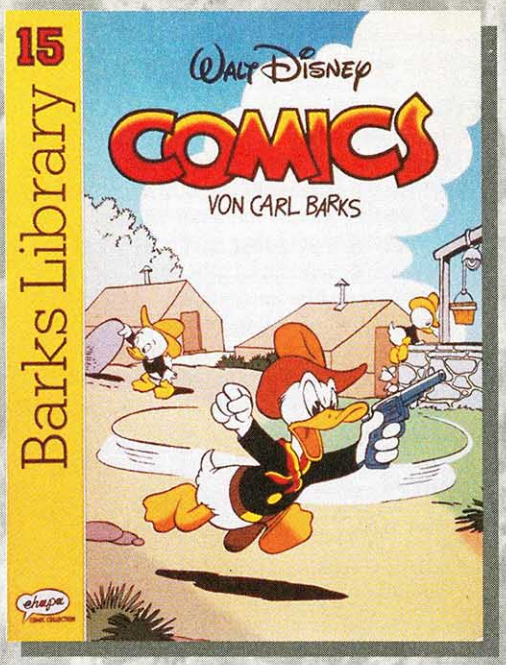




Bone

In den USA sind die Minimalcharaktere von Jeff Smith eine große Nummer: Die Bonefamilie wurde dort gar mit zahlreichen Preisen überhäuft. Jetzt gibt's Fone Bone, Smiley Bone und Phonicible Bone auch bei uns.

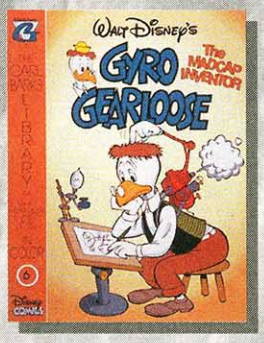
Bone
Autor/Zeichner: Jeff Smith
Bestellnummer: CAR3001
Preis: 16,80



Barks Library: Donald

Ein monumentales Comicwerk, das den Erfinder der Ducks gebührend ehrt, ist die „Barks Library". In regelmäßigen Abständen werden alle Duck-Geschichten von Barks vom Ehapa-Verlag veröffentlicht. Die Übersetzungen ins Deutsche wurden – selbstverständlich – von Frau Dr. Erika Fuchs vorgenommen, die schon in früheren Zeiten den Enten ihre kompetente „Stimme" lieh. Unser Foto zeigt den Band 15 aus der Serie. Alle weiteren Bände (soweit schon erschienen) gibt's ebenfalls bei uns.

Barks Library: Donald (Deutsch)
Autor/Zeichner: Carl Barks
Bestellnummer: EHA1015
Preis: 14,80
Ohne Abbildung: Barks Library Donald 1 bis 14
Bestellnummer: EHA1001 bis EHA1014
Preis: je 14,80
Ohne Abbildung: Barks Library Onkel Dagobert 1 bis 6
Bestellnummer: EHA2001 bis EHA2006
Preis: je 14,80



The Carl Barks Library: Gyro Gearloose

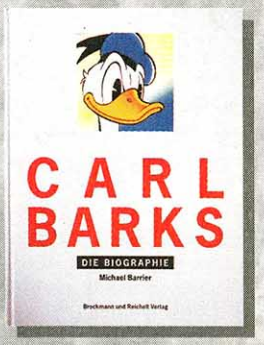
Carl Barks ist nicht nur für die Ducks bekannt, sondern auch geistiger Vater von „Gyro Gearloose" (in Deutschland Daniel Düsentrieb). Ohne ihn wäre die Barks-Library nicht komplett. Wir zeigen den US-Band Sechs der insgesamt neunteiligen Serie. In deutscher Übersetzung sind die Comics natürlich ebenfalls zu haben.

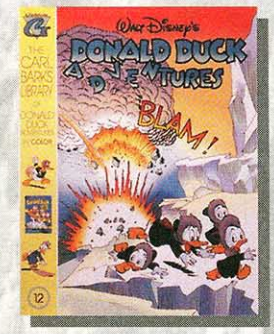
The Carl Barks Library: Gyro Gearloose
Autor/Zeichner: Carl Barks
Bestellnummer: Gyro5
Preis: 19,80
The Carl Barks Library: Gyro Gearloose 1 bis 4 & 6
Bestellnummerm: Gyro 1 bis 4 & Gyro6
Preis: je 19,80

Die Carl Barks Biographie

Carl Barks gilt für viele als der „König der Comic-Zeichner". Der Erfinder der „Ducks", dieser berühmten Entenhausener Entenfamilie, ist mittlerweile über 90 Jahre alt. Michael Barrier wirft in dieser Biographie einen ausführlichen Blick auf das Barks'sche Lebenswerk. Mit zahlreichen Bildern und ungewöhnlichen Illustrationen ist dieses Buch ein absolutes „Muß" für den Barks-Fan.

Die Carl Barks Biographie
Autor: Michael Barrier
Bestellnummer: BR101
Preis: 39,80





The Carl Barks Library: Donald Duck Adventures

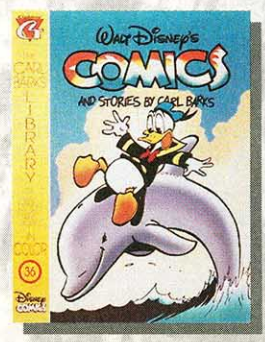
Ohne Carl Barks gäbe es wohl keinen Donald Duck: In der Carl Barks Library gibt's deswegen eine 25 Bände umfassende Reihe, die sich ausschließlich den Abenteuern der Anarchoente widmet. Foto: Band 13 der US-Reihe.

The Carl Barks Library: Donald Duck Adventures
Autor/Zeichner: Carl Barks
Bestellnummer: Donald12
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: The Carl Barks Library: Donald Duck Adventures 1 bis 11
Bestellnummer: Donald1 bis Donald11
Preis: je 19,80

The Carl Barks Library: Uncle Scrooge

In den USA sind bereits alle Bände der kompletten Carl Barks-Library erschienen. Die Abbildung zeigt Band Eins aus der zweibändigen Sonderserie „Uncle Scrooge", der in Deutschland Dagobert Duck heißt. Die Comics sind alle in der englischen Originalversion, die deutsche Fassung bekommen Sie selbstverständlich auf Wunsch.

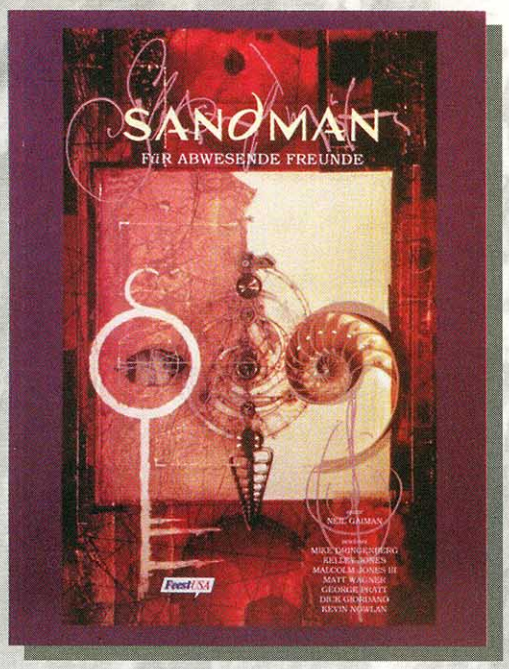
The Carl Barks Library: Uncle Scrooge
Autor/Zeichner: Carl Barks
Bestellnummer: Scrooge2
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Uncle Scrooge 1
Bestellnummer: Scrooge1
Preis: 19,80



Barks Library (Englisch)

Bei uns ebenfalls erhältlich: Die Original-Library in englischer Sprache aus den USA. Abbildung: Band 36.

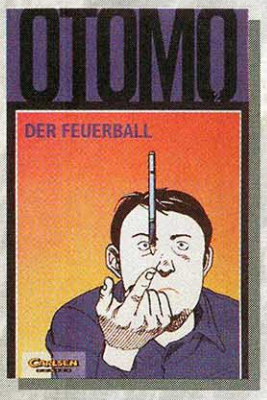
Barks Library (Englisch)
Autor/Zeichner: Carl Barks
Bestellnummer: CBL36
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Barks Library (Englisch) 1 bis 35
Bestellnummern: CBL01 bis CBL35
Preis: je 19,80



Sandman: Für abwesende Freunde

Ihnen sind Comcis zu simpel? Bildergeschichten sind nur etwas für Kinder? Dann sollten Sie sich „Sandman" anschauen, um dann Ihr Urteil zu revidieren. „Sandman" wartet mit einer Sprechblasendichte auf, die ganze Romane vor Neid erblassen lassen: Aber nicht nur Quantität ist hier entscheidend, sondern vor allem die Qualität. Und da hat „Sandman" die Nase vorn: Brillante Geschichten, von einem halben Dutzend namhafter Zeichner in Szene gesetzt. (Foto: Band 5)

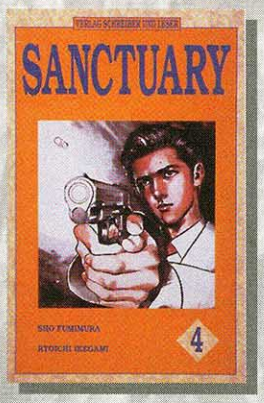
Sandman: Für abwesende Freunde
Autor: Neil Gaiman
Bestellnummer: EHA4005
Preis: 34,80
Sandman 1 bis 4
Bestellnummer: EHA4001 bis EHA4004
Preis: je 34,80



Der Feuerball

Akiras geistiger Vater Katsuhiro Otomo zeichnet sich auch durch eine ganze Reihe von SF-Kurzcomics aus, die jetzt in zwei Bänden bei Carlsen erschienen sind. Der Comic „Der Feuerball" ist der erste dieser beiden Bände und vom gleichen Format wie die Akira-Serie.

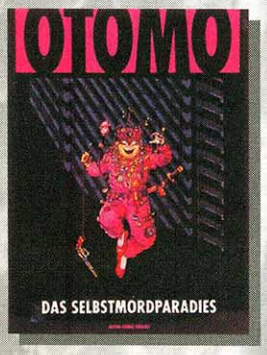
Der Feuerball
Autor/Zeichner: Katsuhiro Otomo
Bestellnummer: CAR5001
Preis: 29,90



Sanctuary 4

Ein weiterer Japanothriller aus dem Verlag Schreiber und Leser, ist „Sanctuary". Abgebildet ist der vierte Band der Reihe.

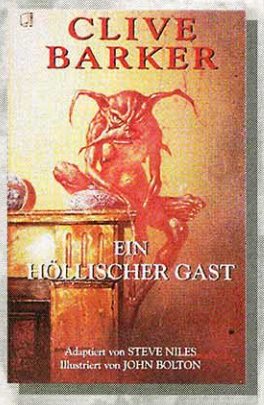
Sanctuary 4
Autor/Zeichner: Sho Fumimura, Ryoichi Ikegami
Bestellnummer: SL124
Preis: 14,80



Das Selbstmordparadies 1

Irgend etwas ist faul in einer japanischen Hochhaussiedlung: Mysteriöse Ereignisse und jede Menge Selbstmorde verwirren nicht nur die Bewohner, sondern außerdem die zuständigen Behörden. Dieses schrille Drama stammt aus der Feder von „Akira"-Schöpfer Katsuhiro Otomo.

Das Selbstmordparadies 1
Autor/Zeichner: Katsuhiro Otomo
Bestellnummer: KDK003
Preis: 19,80
Das Selbstmordparadies 2
Autor/Zeichner: Katsuhiro Otomo
Bestellnummer: KDK004
Preis: 19,80



Ein höllischer Gast

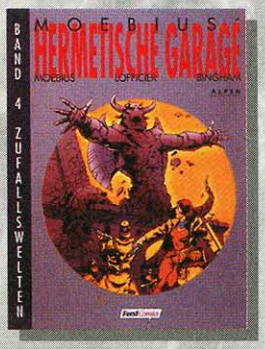
Clive Barker ist eine der Kultfiguren der Splatter-Szene. Seine Geschichte um den Dämon Cuazzel, der den Essiggurken-Importeur Jack Polo in den Wahnsinn treiben soll, wurde von Steve Niles für ein Comic-Album adaptiert und von John Bolten in Szene gesetzt – neben einer gehörigen Portion Splatterhorror versüßt ein tüchtiger Schuß Humor die Lektüre dieses Comics.

Ein höllischer Gast
Autor/Zeichner: Steve Niles, John Bolten
Bestellnummer: TT111
Preis: 34,80

Convoi 3

Convoi entführt Sie in eine High-Tech-Welt, wo Reisen in den Cyberspace zum Alltag gehören. Schnell verwischen die Grenzen zur Realität, nur der Copyright-Vermerk zeigt in den Bildern, ob Sie sich in der „echten" Welt befinden oder in einer Computersimulation. Bislang sind vier Teile erschienen, unsere Abbildung zeigt den dritten Band „Das Spiel der Spiele".

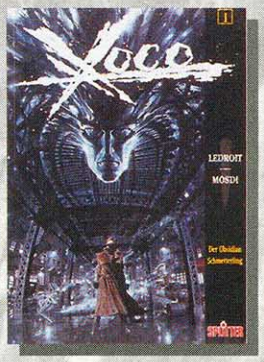
Convoi 3
Autor/Zeichner: Smolderen, Gauckler
Bestellnummer: CAR4001
Preis: 19,90
Ohne Abbildung: Convoi 1 - 2
Bestellnummer: CAR4002 bis CAR4003
Preis: je 19,90



Hermetische Garage

Abstrus, ironisch und voller Kraft - das ist die „Hermetische Garage". Ein Comic für Erwachsene: Anspruchsvoll, spannend und voller Überraschungen.

Hermetische Garage
Autor/Zeichner: Meobius, Lofficier, Bingham
Bestellnummer: EHA3001 bis EHA3003
Preis: je 19,80



Xoco: Der Obsidian Schmetterling

Für Fans des Mysteriösen: „Xoco" ist ein Krimi der parapsychologischen Art. Gut gezeichnet und von beeindruckender Intensität.

Xoco: Der Obsidian Schmetterling
Autor/Zeichner: Ledroit, Mosdi
Bestellnummer: SP1114
Preis: 22,80

666: Ante Demonium

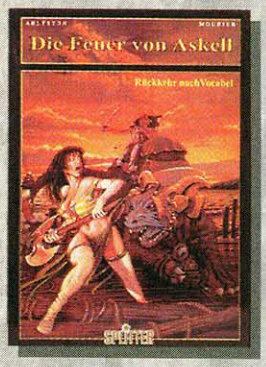
Die Hölle öffnet ihre Pforten: Eine ganze Armee von Dämonen und Geistern machen sich unter der Führung einer Frau auf, um die Erde zu erobern. Die Antwort läßt nicht lange auf sich warten: Der Vatikan schickt eine Art Superpfarrer ins Gefecht mit den Mächten der Finsternis.

666: Ante Demonium
Autor/Zeichner: Froideval - Tacito
Bestellnummer: SP9954
Preis: 19,80

Gorn: Tanz der Verdammten

Gron ist tot. Aber damit hat sein Leiden kein Ende gefunden: Als Geisterritter kehrt er zurück, um sich zu rächen. Teilweise gleitet die Story vom Fantasy-Drama in die Niederungen des Bilderslapsticks ab. Von „Gorn" gibt es drei Teile. Das Foto zeigt Band 3.

Gorn: Tanz der Verdammten
Autor/Zeichner: Tiburce Oger
Bestellnummer: SP9999
Preis: 19,80



Die Feuer von Askell: Rückkehr nach Vocabel

Das Märchenreich Askell besteht aus Tausenden kleiner Inseln. Nur mit Schiffen halten die Eilande Kontakt zueinander. Durch Zufall haben drei Abenteurer das Geheimnis einer lebenswichtigen Salbe entdeckt. Nun werden sie von der herrschenden Priesterkaste gejagt. Zwei Bände sind bisher erschienen, das Foto ist dem zweiten Album entnommen.

Die Feuer von Askell: Rückkehr nach Vocabel
Autor/Zeichner: Arleston, Mourier
Bestellnummer: SP9968
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Die Feuer von Askell 1
Bestellnummer: SP9948
Preis: 19,80

Samba Bugatti (2): Monkey Rock

Daß Maschinen ein eigenes Bewußtsein entwickeln und ein Eigenleben führen, ist dem Leser von Comics und dem Konsumenten von fantastischen Filmen nichts Neues: Aber daß Maschinen auch krank werden, ist eher ungewöhnlich. Mehr über „kranke" Geräte erfahren Sie in den „Samba Bugatti"-Comics, die übrigens lose an die „Beatifica Blues"-Reihe anknüpfen.

Samba Bugatti (2): Monkey Rock
Autor/Zeichner: Duffaux, Griffa
Bestellnummer: SP9956
Preis: 22,80
Ohne Abbildung: Samba Bugatti 1
Bestellnummer: SP9929
Preis: 19,80

Die Kinder der Nacht: Der Herr der Ewigkeit

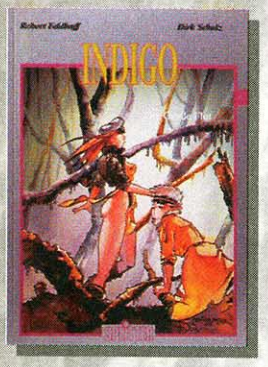
Die Zukunft: Wir teilen uns den Planeten mit einer neuen Lebensform. Aber die Probleme bleiben nicht aus: Zu schwierig ist die Koexistenz. Eine Mischung aus „Aliens" und „Bladerunner".

Die Kinder der Nacht: Der Herr der Ewigkeit
Autor/Zeichner: Sèline, Garcia
Bestellnummer: SP3201
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Die Kinder der Nacht 1
Bestellnummer: SP3106
Preis: 19,80

Comic Preiskatalog 1995

Erst kürzlich haben Sie beim Ausmisten von Keller oder Dachboden noch einige alte Comics aus frühen Jugendtagen entdeckt? Oder gar in Opas verstaubtem Koffer? Werfen Sie diese Schätze um Himmels willen nicht auf den Müll oder verschenken Sie sie nicht an Nachbarskinder! Es könnte ja sein, daß die gefundene Comic-Sammlung eine Menge Geld wert ist. Was Raritäten genau kosten, steht im Comic-Preiskatalog 1995. Der Tabellen-Spitzenreiter ist übrigens „Tom Mix" Ausgabe 8/54. Für ein exzellent erhaltenes Exemplar legen Sammler 20.000 Mark auf den Tisch!

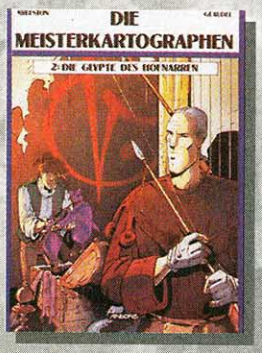
Comic Preiskatalog 1995
Autor: Peter Skodzik, Norbert Hethke
Bestellnummer: HET95
Preis: 29,80



Indigo: Die große Flut

Das Universum befindet sich am Rande eines galaktischen Krieges: Auf der einen Seite gibt's den Parma Block, geführt von schwarzen Magiern, auf der anderen steht die Menschheit mit dem Vertrauen in ihre technische Überlegenheit. Mittendrin: das Trio Indigo, Scilla und Yellowsam, das auch im vierten Album eine Reihe von Abenteuern zu überstehen hat.

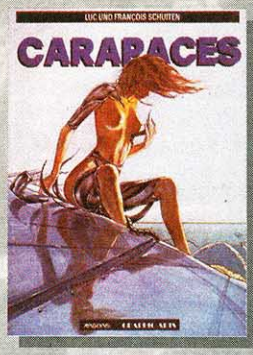
Indigo: Die große Flut
Autor/Zeichner: Robert Feldhoff, Dirk Schulz
Bestellnummer: SP3118
Preis: 19,80
Ohne Abbildung: Indigo 1 bis 3
Preis: je 19,80



Die Meisterkartographen

Auf einer Welt wie dieser, haben Kartographen alle Hände voll zu tun: Die gesamte Oberfläche des Planeten Dandalos besteht aus einer gigantischen Stadt. Trotz des Stadtgebildes ist Dandalos in jede Menge Minireiche zersplittert. Held der Comicserie ist Archim, einer der Kartographen, die versuchen, die Existenz dieses Planeten zu ergründen. „Die Glyphe des Hofnarren" (hier abgebildet) ist der zweite Band der Reihe.

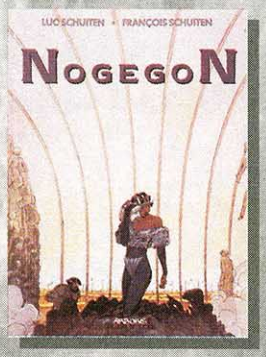
Die Meisterkartographen
Autor/Zeichner: Arleston, Glaudel
Bestellnummer: AS389
Preis: 14,80
Ohne Abbildung: Die Meisterkartographen 1
Bestellnummer: AS0049
Preis: 14,80



Carapaces

Den Abschluß unserer Comicseiten machen die Werke aus der „Schuiten"-Feder.
Künstlerische Kompetenz, anspruchsvolle Geschichten und eine ungewöhnliche Erzähltechnik, machen diese Bände vor allem für den Kenner interessant. Auftakt ist „Carapaces".

Carapaces
Autor/Zeichner: Luc und François Schuiten
Bestellnummer: AS0247
Preis: 26,80



NogegoN

NogegoN ist ein Planet mit extrem niedriger Schwerkraft: Trotzdem leben hier Menschen. Einer der Einwohner ist der Künstler Natan. Die ungewöhnliche Schreibweise des Titels ist von den Autoren gewollt: Es ist ein Palindrom.

Nogegon
Autor/Zeichner: Luc und François Schuiten
Bestellnummer: AS4102
Preis: 26,80

1. Deutscher Ü-Ei Preiskatalog

Was bitteschön ist denn ein Ü-Ei? Ü-Ei steht für Überraschungs-Ei – Sie wissen schon, diese Schokoladendinger, die angeblich Spiel, Spaß und Schokolade in sich vereinen. Wenn Sie das nächste Mal so ein Super-Ei für die lieben Kleinen kaufen, geben Sie ihnen die Schokolade, und behalten Sie den Inhalt selbst – es zahlt sich irgendwann mal aus. Für Figuren aus Überraschungs-Eiern gibt es eine echte Fangemeinde. Je älter das Püppchen, desto besser – Für einen Astronauten mit Metallsuchgerät, den Sie wahrscheinlich in Ihrer Jugend in der Sandkiste verloren haben, zahlen Sammler etwa 700 Mark! Dieser Preiskatalog ist ein willkommener Führer durch die überraschende Welt der Überraschungseier.

1. Deutscher Ü-Ei Preiskatalog
Autor: Krägermann, Poschmann
Bestellnummer: KRÄ001
Preis: 24,80

Die Medianen von Zymbiola

Graphic-Art Band Nummer 4 ist schon deshalb ungewöhnlich, weil er schwerpunktmäßig in Schwarz/Weiß gezeichnet ist – und nicht wie die anderen Bände von Schuiten und Renard in Farbe.

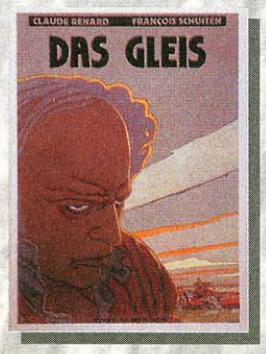
Die Medianen von Zymbiola
Autor/Zeichner: Claude Renard, François Schuiten
Bestellnummer: AS2606
Preis: 26,80

Ohne Abbildung: Die Andere Welt 1 - 2
Bestellnummer: AS712
Preis: je 26,80
Ohne Abbildung: Appleseed
Bestellnummer: AS71B1
Preis: 26,80
Ohne Abbildung: Legenden und Sagen 2
Bestellnummer: SP9931
Preis: 22,80

Die Chroniken des Schwarzen Mondes (5): Das Blutbad von Tsaroth

Dies ist genau das Richtige für Fans opulenter Schlachtengemälde: Im fünften Band treffen gigantische Heere aufeinander, die Schlacht zwischen den Mächten des Lichts und den Anhängern der Dunkelheit kann beginnen.

Die Chroniken des Schwarzen Mondes (5): Das Blutbad von Tsaroth
Autor/Zeichner: Ledroit, Froideval
Bestellnummer: SP3202
Preis: 24,80
Chronik des Mondes 1 bis 4
Preis: je 24,80



Das Gleis

Diesmal nicht im Verbund mit Luc Schuiten, sondern mit Claude Renard, arbeitete François Schuiten an dem fünften Band der „Graphic-Arts"-Serie aus dem Arbois Verlag.

Das Gleis
Autor/Zeichner: Claude Renard, François Schuiten
Bestellnummer: AS2800
Preis: 26,80

Bausätze

Wieviel Spaß Basteln macht, haben Sie sicher schon als Kind festgestellt, wenn Sie wie ein Wahnsinniger Plastikbausätze zusammengeschustert und diese dann mit geradezu diabolischer Kunstfertigkeit wieder zerstört haben? Wer sich den kindlich-fröhlichen Basteltrieb erhalten hat, wer ein Jucken in den Händen verspürt, wenn er nur in die Nähe einer Tube Klebstoff kommt, findet in dieser Rubrik genau das Richtige für sein Hobby. Schwerpunkt unserer Baubranche sind Roboterkits aus dem Fernen Osten. Solche schönen Objekte der Baubegierde gibt es in Deutschland nur selten – dafür aber bei uns. Ein kleiner Tip: In der Sektion „Sternstunden“ finden Sie weitere Modelle.

Zaku-Fz MS-06FZ

In Japan sind Gundam-Roboter bekannter als Micky Maus.
Gundam-Fernsehserien, Comic-Bücher und Filme mit den gigantischen Droiden kennt im Land der aufgehenden Sonne jedes Kind (und die meisten Erwachsenen). Besonders populär sind die passenden Bandai-Bausätze, die sich erfreulicherweise (fast) alle ohne Klebstoff zusammensetzen lassen. Dabei bleiben die Teile beweglich. Bemalung ist nicht zwingend notwenig, da die meisten Teile schon in farbigem Plastik gegossen sind.

Zaku-Fz MS-06FZ
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN27310
Preis: 29,80

Gundam GP01

Eigentlich heißt der GP01 genau: RX-78GP01 – aber das ist wahrscheinlich nur für Gundam-Experten wichtig, Bastler kommen mit dem Produktions-Code GP01 voll auf ihre Kosten. Klebstoff nicht erforderlich.

Gundam GP01
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN33328
Preis: 34,80

GM-Command RGM-79G

Bandai läßt nicht locker: Gundam-Roboter wohin das Auge blickt. In diesem Fall präsentiert sich der Kunstoffriese in schlichtem weißen Outfit. Nur hier und da unterbricht ein Farbtupfer die weiße Weste.

GM-Command RGM-79G
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN27309
Preis: 24,80

Zugock-E MSM-07/E

Lassen Sie sich von den Bezeichnungen, Nummern und Produktionscodes nicht verunsichern: Auch hinter „Zugock" verbirgt sich ein Gundam. Laut Coverartwork ein idealer Roboter für Unterwassereinsätze. James Bond sollte seinen Lotus stehen lassen und auf Gundam umsatteln. Optisch ist dieses Modell einer unserer Favoriten.

Zugock-E
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN27130
Preis: 29,80

MSZ-006 Zeta Gundam

Hier noch zwei besondere Gundam-Vertreter: Wie der „GP01-Fb" läßt sich der „Zeta Gundam" verwandeln – die „Transformer" lassen grüßen. Mit einigen Handgriffen wird aus dem Humanoiden ein flotter Flitzer – in Fachkreisen Wave Shooter genannt. Eine weitere Besonderheit: Extra für diese Serie haben die Produzenten tief in die technische Trickkiste gegriffen und dem Modell mehr Teile und mehr Farben gegönnt.

MSZ-006 Zeta Gundam
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN29771
Preis: 59,—

Rick Dias RMS-099

Ein Feuerwehr-Gundam? Falsch getippt: Zwar erstrahlt die Rüstung von RMS-099 in leuchtendem Feuerwehrrot, aber mit dem Löschen von Bränden hat dieses freundliche Modell weniger am Blech. Feuer legen gehört wahrscheinlich eher zu den Aufgaben dieser Kampfmaschine.

Rick Dias RMS-099
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN03752
Preis: 34,80

RX-178 Gundam Mark II

Ganz alleine bleibt der RX-78 nicht auf dem Regal stehen. Einen weiteren Gundam-Bausatz im Oldiemaßstab 1/100 haben wir noch aufgetrieben: Den RX-178 Mark II. Wer hier zuschlägt, ergattert noch eine echte Rarität.

RX-178 Gundmam Mark II
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/100
Bestellnummer: BAN03753
Preis: 59,—

Gundam RX-78

Ungewöhnlich bei diesem Modell ist der Maßstab. Normalerweise sind die Gundam-Bausätze alle im kompatiblem 1/144-Maßstab – RX-78 macht hier mit dem Maßstab von 1/100 eine Ausnahme. Das versagt dem RX-78 natürlich die Gesellschaft der kleineren Kollegen – er ragt aus der Kollektion zu sehr heraus. Wahrscheinlich liegt es am Alter dieses Bausatzes.

Gundam RX-78
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/100
Bestellnummer: BAN08699
Preis: 34,80

Bolt Gundam (GF13-013NR Bolt)

Brandneu in der Gundam-Reihe ist der Bolt Gundam, auch als Neo-Russian Mobile Fighter bekannt. Dick gepanzert und mit einer Art Super-Morgenstern ausgestattet, ist dieses Gundam-Modell ein beliebtes Sammlerstück.

Bolt Gundam
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN44035
Preis: 24,80

RX-78 GP03S

Wem der RX-78 von oben zu groß ist, kann auch auf diese Variante zurückgreifen. Der GP03S ist moderner als der Kollege und paßt zum Standardmaßstab von 1/144. Bandai hat diesen Bausatz 1992 aufgelegt und dann natürlich auf konforme Größe geachtet.

RX-78 GP03S
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN35765
Preis: 49,80

Shining Gundam

Brandneu (1994) ist nicht nur „Bolt Gundam", sondern auch dieses Modell aus einer ganzen „Länderserie". Shining Gundam (Codenummer GF13-01NJ) hat Neu-Japan als heimatlichen Standort.

Shining Gundam
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN43202
Preis: 24,80

Gundam GP01-Fb

Wird aus Zeta-Gundam ein Wave Shooter, so läßt sich der „GP01-FB" zu einem „Full Burner" umfunktionieren. Wie beim „Zeta" liegen hier extra viele Teile in besonders farbenreicher Vielfalt im Karton. Klebstoffe sind nicht notwenig – sonst ließe sich das Schmuckstück nicht mehr bewegen.

Gundam GP01-Fb
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN34561
Preis: 49,80

Gundam Rose

Eine echte Pariser Stadtpflanze ist die Pilotin von Gundam Rose, dem französischen Robotriesen. Rose ist übrigens die Nummer vier der „Neo"-Serie.

Gundam Rose
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN43202
Preis: 24,80

Gundam Maxter

Kein Neo-Gundam ohne einen Vertreter aus Neu-Amerika: Gundam Maxter (Kollektionsnummer 3) trägt stolz die US-Farben Weiß, Rot und Blau auf dem Panzer.

Gundam Maxter
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN43631
Preis: 24,80

Dragon Gundam

Der Drachen-Gundam ist chinesischer Herkunft – dem SF-Szenario entsprechend logischerweise Neu-China. Für uns eines der schönsten Modelle aus der Neuland-Reihe.

Dragon Gundam
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN43423
Preis: 24,80

Gundam Spiegel

Last but not least: Ein Bundesroboter aus hiesigen (Neu)-Landen mischt im Sextett der Gundams mit. Warum der Gundam „Spiegel" heißt, wissen wir nicht - vielleicht pilotiert ein Augsteinscher Nachkomme den Stahlkoloß, vielleicht spiegeln sich auch nur die Gegner in den gigantischen Säbeln, die der Robot mit sich herumschleppt.

Gundam Spiegel
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN43728
Preis: 24,80

V-Gundam: LM312V04

Gundam-Sammler legen Wert darauf, nicht einfach jeden Roboter zu kaufen, den es gibt, sondern viele spezialisieren sich auf bestimmte Sonderserien. Eine dieser Serien ist die V-Gundam-Reihe. Neben der Maßstabsangabe auf der Box befindet sich außerdem eine weitere Nummer. Ein Beispiel ist der „LM314V21" aus der „V"-Reihe. Das Schmuckstück ist Nummer 1 aus der Serie.

V-Gundam: LM312V04
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN41383
Preis: 34,80

V-Gundam: LM314V21

Wie der Name schon sagt, stammt auch dieser Roboter aus der „V-Gundam"-Serie. Hier ziert die Stücknummer „9" den farbenprächtigen Karton. Da wird gleich wieder die kindliche Sammelleidenschaft geweckt.

V-Gundam: LM314V21
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN39047
Preis: 24,80

M.S. Normal Type No. 18

Einige der Modelle, die wir für Sie auf Lager legten, sind schon echte Raritäten, so z.B. der „M.S. Normal Type No.18". Im Gegensatz zu den jüngeren Kollegen befindet sich in der Schachtel kein mehrfarbiges Plastik. Alle Teile sind in einer Farbe gegossen und sollten bemalt werden. Obwohl man vielleicht dieses Modell ungeöffnet in den Schrank stellen sollte – es könnte sich eines Tages lohnen.

M.S. Normal Type No. 18
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN08656
Preis: 14,80

RX-78 (Normal Type No. 4)

Noch ein Gundam-Klassiker: Der schon erwähnte „RX-78" im Oltimer-Outfit. Unbemalt, in einer kleineren Schachtel und besonders für Sammler interessant.

RX-78 (Normal Type No. 4)
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN08659
Preis: 14,80

GM-II RMS-179

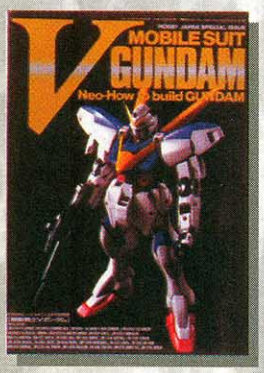
Auf mehrfarbige Plastikteile muß auch dieses Gundam-Modell mit der Bezeichnung „RMS-179" verzichten. Ansonsten gilt das gleiche wie für die beiden vorgenannten Kollegen: Zuschlagen, bevor es ein anderer tut.

GM-II RMS-179
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/144
Bestellnummer: BAN04490
Preis: 19,80

Asshimar NRX-044

Für den krönenden Abschluß unserer Sammlung fernöstlicher Bausatz-Juwelen haben wir uns eine echte Kuriosität aufbewahrt: Einen waschechten Gundam-Roboter im superungewöhnlichen Maßstab 1/200. „Asshimar" ist – wie bei älteren Bandai-Modellen üblich – völlig unbemalt und wartet auch nicht mit mehrfarbigen Plastikteilen auf. Künstler und Pinselartisten sind hier willkommen.

Asshimar NRX-044
Anleitung: Japanisch
Maßstab: 1/200
Bestellnummer: BAN04973
Preis: 19,80



How to build Gundam

Ein absolutes Muß für den gewieften Gundam-Bastler und Sammler. Auf über 160 Seiten werden – auf Hochglanzpapier und mit jeder Menge Fotos – Gundam-Modelle vorgestellt und anhand von Bebilderungen Tips & Tricks verraten. Auch ohne Japanisch-Kenntnisse leicht zu verstehen.

How to build Gundam
Text: Japanisch
Bestellnummer: HSJ02
Preis: 52,—

Go Ahead

Lust auf's Basteln bekommen? Falls nicht, sollten Sie sich einmal die folgenden Japan-Magazine zu Gemüte führen, die sich mit dem Thema „Bauen und Bemalen" auseinandersetzen. Wir starten mit „Go Ahead", das mit zahlreichen Abbildungen fertiger Gundam-Szenen brilliert. Auch für Nichtjapaner interessant.

Go Ahead
Text: Japanisch
Bestellnummer: HSJ03
Preis: 62,—

The Red Dragon of Krynn

Wozu in die Ferne schweifen, wenn das Gute so nah liegt! Bei der Herstellung von Drachenminiaturen greift Ral Partha immer wieder gerne auf die AD&D-Echsen zurück – besonders beliebt ist (wen wundert`s) das Dragonlance-Szenario. In diesem Fall ist`s ein roter Krynn-Drache (mit Reiter).

The Red Dragon of Krynn
Anleitung: Englisch
Maßstab: 25mm Scale
Bestellnummer: RP10-500
Preis: 42,—

Bridge of Sorrows

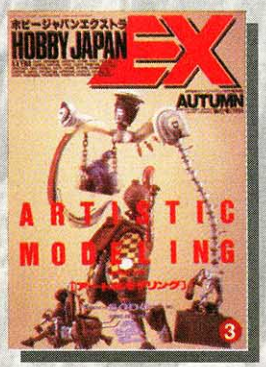
Hier einige Leckerbissen für echte Könner: Miniaturen! „Bridge of Sorrows" ist nicht nur eine „einfache" Miniatur, sondern ein echtes Minidiorama: Vier Figuren (inklusive Drachen) und eine Brücke aus Metall müssen sorgsam zusammengeklebt werden. Das Bauen als solches ist jedoch nicht das Problem: die Bemalung ist hier der entscheidende Faktor. Denn erst durch sie erwachen die Figuren zum „Leben".

Bridge of Sorrows
Anleitung: Englisch
Maßstab: 25mm Scale
Bestellnummer: RP10-451
Preis: 78,—

T`Char

Ral Partha Enterprises sind berühmt für ihre edlen und detaillierten Miniaturen. Bei neuen Modellen wurde weitestgehend auf Metall verzichtet. So auch bei dem Drachen „T`Char": Die meisten Bauteile sind aus Kunststoff, nur noch wenige Parts bestehen aus Metall. Das mag den Puristen stören, am Endergebnis ändert sich jedoch nichts: T`Char ist eine exquisite Miniatur – wenn sie korrekt bemalt worden ist.

T`Char
Anleitung: Englisch
Maßstab: 25mm Scale
Bestellnummer: RP10-463
Preis: 52,—



Hobby Japan

Wer mehr über die japanische Modellbauszene im allgemeinen wissen will und gerne über den Gundam-Tellerrand hinausblickt, sollte sich diese Ausgaben des Hobby Japan-Magazins anschauen. Von Godzilla über Gundam (natürlich) bis hin zu rustikaleren Monstern reicht die Palette der (Bastel-) Kunst-Werke. Reinschnuppern und staunen – Lesen der Texte nicht unbedingt erforderlich.

Hobby Japan: Famous Japanese Monsters
Text: Japanisch
Bestellnummer: HJX0493 (Winter 93)
Preis: 32,—
1 Hobby Japan: We Love Figure
Text: Japanisch
Bestellnummer: HJX0194 (Frühjahr 94)
Preis: 32,—
2 Hobby Japan: Garage Kit Catalog
Text: Japanisch
Bestellnummer: HJX0294 (Sommer 94)
Preis: 32,—
3 Hobby Japan: Artistic Modelling
Text: Japanisch
Bestellnummer: HJX0394 (Herbst 94)
Preis: 32,—

Light OmniMechs

Auch Kleinvieh macht Mist! Oder besser: Auch Minimechs machen eine gute Figur. In diesen Miniatursets von Ral Partha sind immer vier verschiedene Mechs enthalten: In diesem Set ist ein Dasher, ein Koshi, ein Puma und ein Uller. Selbstverständlich in Einzelteilen und unbemalt!

Light OmniMechs
Anleitung: Englisch
Maßstab: —
Bestellnummer: RP10-840P
Preis: 34,—

Medium OmniMechs

Ein Schwung mittlerer Mechs gefällig? In dieser Box gibt`s wieder vier Modelle: Dragonfly, Fenris, Black Hawk und Ryoken. Nur noch wenige Teile bestehen aus Metall, auch Miniaturen sind heute überwiegend aus Kunststoff.

Medium OmniMechs
Anleitung: Englisch
Maßstab: —
Bestellnummer: RP10-841P
Preis: 38,—

Heavy OmniMechs

Ohne Abbildung

Heavy OmniMechs
Anleitung: Englisch
Maßstab: —
Bestellnummer: RP10-842P
Preis: 43,—

Assault OmniMechs

Ein paar schwerere Geschütze dürfen auch bei den Mini-Mechs nicht fehlen: Je ein Gladiator, Daishi, Masakari und Man O` War warten darauf, zusammengebaut zu werden. Teilweise aus Kunststoff!

Assault OmniMechs
Anleitung: Englisch
Maßstab: —
Bestellnummer: RP10-843P
Preis: 49,80

Horizon Kit: Mad Cat

Darf es nach den Miniaturen auch ein paar Nummern größer sein? Kein Problem: Horizon bietet hier das optimale Modell – einen Mad Cat im Maßstab 1/35. Wie bei Horizon üblich, ist das Modell kein herkömmliches Plastik-Kit, sondern besteht aus Vinyl. Das ist am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig für Bastler, die normalerweise nur herkömmliche Kits zusammensetzen – aber die ausführliche Beschreibung klärt schnell über die besonderen Eigenschaften des Materials auf.

Horizon Kit: Mad Cat
Anleitung: Englisch
Maßstab: 1/35
Bestellnummer: HOR001
Preis: 99,—

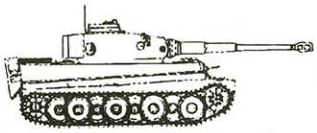
Jens Dührkop
CoSi Computerspiele/-Simulationen
Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe
☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



Tigers on the Prowl

[Tiger auf dem Schleichpfad]
Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie *Kampfgruppe*). 500 Waffensysteme, 12 Munitionsarten u.a.m. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (50 Seiten)!**
Für **IBM** (VGA): 99,95 DM

Wargame Construction Set 2:
TANKS! (SSI)

Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne. Taktische Ebene. Über 1.000 unterschiedliche Waffensysteme (Infanterie, Geschütze, Panzer). 21 Szenarien, Szenariumeditor/-Generator. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für **IBM** (VGA): 99,95 DM

Erweiterungspaket
für *TANKS:*

enthält: **Update** auf erweiterte Version 1.27, **Modern Database** mit neuen, modernen Waffen und Einheiten, **Editor** zum Erstellen und Verändern von Waffen und Einheiten, **50 neue Szenarien!** 69,95 DM

New Horizons (Koei)

Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. Für 1 bis 6 Spieler. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!**
Für **IBM** (VGA, CD): 99,95 DM

Stalingrad (Avalon Hill)

Sept. '42 bis Feb. '43, Kompanie- bis Regimentsebene. Mit über 1.000 Einheiten! **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für IBM (Super-VGA,8MB RAM): 109,95 DM

War in Russia (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert. 1 Spielzug = 1 Woche. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für **IBM** (VGA): 79,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen z.B.:

Battles of Napoleon (SSI/Lizenz) für **IBM**: 50 DM
Battles of Napoleon Scenario Disk 1 bis 3 (SSI/Lizenz) für **IBM**: je 34,95 DM, zusammen: 90 DM
Operation Crusader (Avalon Hill) für IBM (Super-VGA, 4MB RAM, CD): 109,95 DM
Pacific War (SSI) f. **IBM**: 79,95DM
Panzer General, Vers. 1.2 (SSI) für IBM (4MB RAM); **CD**: 69,95 DM
Perfect General II (QQP) für IBM (4MB) auf **CD**: 99,95 DM
V for Victory 4 auf **CD**: 74,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

High Command: 22 DM Pacific War: 20 DM Tanks: 20 DM
Medieval Lords: 18 DM Stalingrad: 22 DM War in Russia: 20 DM

Kosims ohne Computer (Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung, z.B.:

BARBARIANS

Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an den Nordgrenzen des Römischen Reiches. Einfaches, aber realistisches Spielsystem. Mit 4 Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 74,95 DM

Panzerkrieg: Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Karte (55x85cm) und 500 Countern: 69,95 DM

Ardennes: Ardennenoffensive, Bataillons-/Regimentsebene. Mit 2 Spielplänen (je 55x85 cm) und 560 Countern: 69,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten: Vorauskasse: 6,80 DM; Nachnahme: 9,80 DM

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr! Okay Soft hotline neu: 09674-8405

11th Hour	DA	88.90
1942 Pacific.. Gold	DA	65.90
A-IV Networks	DV	82.90
Aces of the Deep	DV	82.90
Across the Rhine	DV	96.90
Action Soccer	DV	72.90

THE WHITE LABEL (Virgin) — je **24.90**: Beneath Steal Sky, Indy Car Racing, The 7th Guest; **34.90**: Hand of Fate, Lands of Lore

Air Hovac	DV	67.90
Alex Dampier Hockey	DV	59.90
Alone in Dark 1+2	DV	59.90
Apache Longbow	DV	73.90
Battle Isle Bundle	DV	65.90
Biing	DV	69.90
Blind Date	DA	55.90
Bloodwings/Pumpkinh.		85.90
Bolo	DA	49.90
Brett Hull Hockey	DA	74.90
Burning Steel 3	DA	75.90
Chaos Control	DV	80.90
Chaos Engine	DA	57.90
Chessmaster 4000		39.90
Civil War/America..	DV	82.90
Civilization/Colonization		86.90
Colonization	DV	82.90
Comanche incl. Miss.	DV	69.90
Combat Air Patrol	DV	59.90
Command + Conquere	DV	87.90
Command + Conquere engl.		87.90
Creature Shock	DV	85.90
Crusade	DV	79.90
Cyberia	DV	77.90
D-Info Telefonverz.	DV	45.90
Dark Forces	DV	95.90
Dark Sun 2	DA	77.90
Dark Universe	DV	76.90
Das Amt	DV	87.90
Das schwarze Auge	DV	43.90
Das schwarze Auge 2	DV	72.90
Dawn Patrol	DV	82.90
Day of Tentacle	DV	74.90
Deadalus Encounter	DV	87.90
Der Patrizer	DV	43.90
Der Reeder	DV	75.90
Descent	DA	80.90
Die Evangelien	DV	86.90
Die total verr. Rally	DV	39.90
Discworld	DV	81.90

CD Rom Sonderpreise (Okay Soft)

Bioforge	79.-
Doppelpass	61.-
Falcon Gold	82.-
High Seas Trader	69.-
Little Big Adventure	79.-
Magic Carpet Plus	72.-
Master of Magic	75.-
NBA 96 live	79.-
Panzer General	64.-
Rise of the Robots	43.-
Star Trek-A Final Un.	89.-
Subwar 2060	29.-
Tank Commander	49.-
UFO	29.-
Under killing Moon	65.-
Virtual Pool	75.-
Wacky Wheels	52.-
Wing Commander 3	89.-

Dream Web	DV	75.90
Dune	DV	37.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Earthsiege	DV	82.90
EA Sports Rugby	DA	78.90
Eine kurze Geschichte der Zeit (Hawking)	DV	79.90
Epic Pinball 13	DA	66.90
Erben der Erde	DV	81.90
Eye of Beholder Tril.	DV	87.90

F-14 Fleet.. Gold	DA	69.90
F-15 Strike Eagle 3	DA	38.90
Fifa Soccer	DV	68.90
First Encounter-Elite 3		76.90
Flight Commander 2	DV	65.90
Flight of Amazon Queen		79.90
Flight Unlimited	DV	85.90
Flugsimulator 5.1		72.90
Form. One Grand Prix	DA	38.90
Full Throttle		68.90
FX-Fighter lim. Edition		75.90
Gunship 2000	DA	38.90
Hammer of Gods	DV	75.90
Hardball 4	DA	74.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
Hi Octane	DV	84.90
Hollywood Pictures	DV	75.90
Höhlenwelt-Saga	DV	79.90
Human Recall	DV	77.90
Hurra Deutschland	DV	45.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Jazz Jack Rabitt	DV	66.90
Jewels of the Oracle	DV	79.90
Jungle Strike	DA	67.90
Kaiser Deluxe	DV	59.90

ELECTRONIC ARTS — je **33.90**: Populous 2 + Powermonger, Strike Commander, Privateer, Seawolf SSN 21, Shadow Caster, Syndicate Plus, Wing Commander II

CD ROM CLASSICS

Kiyeko & die Diebe..	DV	59.90
Kingpin	DA	32.90
Kings Quest 7	DV	79.90
Klik'n Play	DV	85.90
Knights of Xentar	DV	85.90
Krypton Egg		50.90
Kyrandia 3	DV	75.90
Larry 6	DV	82.90
Last Dynasty	DV	75.90
Lemmings f. Windows	DA	52.90
Lemmings 3	DA	63.90
Links pro-Course Rivera		51.90
Lollypopp	DV	69.90
Lord of the Realm	DV	69.90
Lords of Midnight	DV	91.90
Lost Eden	DV	75.90
Lost Signals	DV	76.90
Machiavelli the Prince		95.90
Magic of Endoria	DV	55.90
Mechwarrior 2		75.90
Mega Race	DA	47.90
Menzo Berranzan	DA	77.90
Mephisto Genius 2	DV	82.90
Micro Machine	DA	68.90
Monty Python..		79.90
Myst	DV	68.90
Mystic Midway		43.90
Nascar Racing	DA	77.90
- Track Pack	DA	41.90
Navy Strike	DV	95.90
NBA Jam Tournament		87.90
NHL 95	DA	77.90
Noctropolis	DV	43.90
Novastorm	DA	76.90
Oldtimer	DV	37.90
One must Fall 2097	DV	66.90
Orion Conspiracy	DV	92.90
Outpost	DV	82.90
Paws of Fury	DA	45.90
Perfect General 2	DA	71.90
Perfect Pinball	DA	34.90
Phantasmagoria	DV	a.A
Pinball Fantasie Del.	DA	67.90
Pinball Mania (Windows)		59.90
Pirates Gold	DA	39.90
Police Quest 4	DV	82.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
Psycho Pinball	DA	69.90
Ravenloft 2/Stone..	DA	65.90
Rebel Assault	DA	55.90

Sam + Max	DV	74.90
Scottish Open	DV	67.90
Sensible Golf	DA	58.90
Sim Tower	DV	75.90
Sim Town	DA	82.90
Simon the Sorcerer	DV	49.90
Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
Slip Stream 5000	DA	67.90
Space Quest 6	DV	77.90
Star Treck Tech Manual		65.90
Star Treck Omni Pedia		67.90
Star Treck:A final..		89.90
Star Treck:.. lim.Ed.		119.90
Stonekeep		95.90
Striker 95	DA	59.90
Super Street Fighter 2		69.90
Superkarts	DA	87.90
System Shock Enhan.	DV	80.90
Terminal Velocity	DA	75.90
Whales Voyage II, deutsch		73,90
The Vortex Quantum Gate		77.90
Themepark	DV	77.90
Transport Tycoon	DV	82.90
UFO + Master of Orion		68.90
Urmels Filmstudio	DV	75.90
US Navy Fighter	DV	84.90
USS Ticonderoga	DV	75.90
Vid Grid	DA	56.90
Vinyl Goddes		43.90
Vollgas	DV	79.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	75.90
Wings of Glory	DV	54.90
Wolf	DV	68.90
Woodruff + the Shnib.	DV	76.90
World Atlas 4.0	DV	51.90
Wrath of Earth	DA	75.90
X-Com Terror from..	DV	86.90
X-Wing Edition	DA	63.90
Zorro	DA	66.80

3,5" Disketten:

Atlas	DV	55.90
Battle Isle 2	DV	40.90
Biing	DV	73.90
Bundesliga M. Hattrick		71.90
- Supporter	DV	51.90
Combat Air Patrol, dt.		59,90
Der Meister	DV	55.90
Die Siedler	DV	45.90
Disneys Aladdin	DA	56.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Fields of Glory	DA	39.90
Flamingo Tours	DV	63.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
Hokum KA 50	DV	68.90
Hugo	DV	61.90

3,5" Disk Sonderpreise (Okay Soft)

1942 Pacific..	29.-
Colonization	59.-
F 14 Fleet Defender	29.-
Hand of Fate	41.-
Jungle Strike	57.-
Master of Magic	75.-
Master fo Orion	29.-
Panzer General	64.-
Transport Tycoon:	
- Bundle	64.-
- World Editor	34.-
UFO	29.-

König der Löwen	DA	58.90
Nascar-Track Pack	DA	34.90
Nectaris	DV	44.90
Railroad Tycoon Del.	DA	37.90
Super Street Fighter 2		68.90
Syndicate		33.90
System Shock	DV	73.90
Tie Fighter	DV	92.90
- Defender of Empire	DV	33.90
Ultima Underworld		34.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	67.90
X-Com Terror form..	DV	86.90

kostenlose Komplett-Liste anfordern:
das komplette Spiele-Angebot, Lösungshefte ab 9,90
Lernsoftware, Public Domain

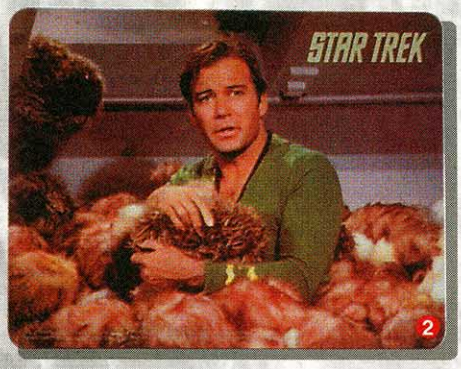
SOUNDBLASTER:
SB 16 Value Edition.....169.-
SB 16 pro IDE 219.-
SB 16 pro IDE / CSP.....269.-
SB 32 IDE / CSP.....459.-
ROLAND
SCD 10.....349.-
SCD 15.....449.-
ORCHID
SW 32 pro AWS.....319.-
SW 32 pro SCSI/AWS.....329.-
NU-Sound.....275.-
Wavebooster 4FX.....289.-
SCSI-Kit.....699.-
- Soundwave 32 pro SCSI
- Toshiba 5301B 4,4fach
GRAVIS
Ultrasound MAX.....295.-
Ultrasound ACE.....179.-
Speicherupgrade 1MB.....79.-
MIDI-Interface.....95.-
CD-ROM Laufwerke
MITSUMI FX 400, 4x.....269.-
CREATIV 2x CD-Laufwerk...179.-
WEARNES 2x IDE - ATAPI...129.-
PIONEER DR-UA 12 4x, AT..379.-
PIONEER DR-U 12 4x, SCSI. 429.-
TOSHIBA 5302B 4x, AT.....329.-
TOSHIBA 3601B 4x, SCSI...539.-
SONY CDU 76E 4x, AT.....299.-
JOYSTICK's
Total Control.....85.-
GRAVIS
Analog schwarz.....49.-
Analog pro schwarz.....59.-
Gamepad.....42.-
Firebird.....117.-
THRUSTMASTER
Flight Control.....139.-
F16 Flight.....275.-
Formula T1.....285.-
Gamecard.....59.-
CH-PRODUCTS
Flight Stick Pro.....125.-
LOGITECH
Wingman extrem.....85.-

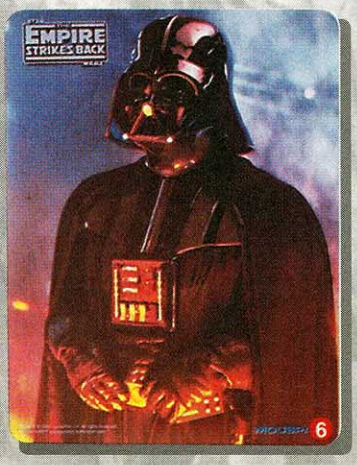
Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

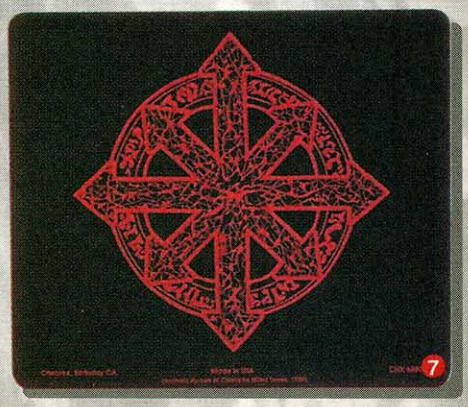
Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.90 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme, zzgl. DM 3.- Zkgb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Computer-zubehör

Computerzubehör darf in einem Katalog aus der POWER-PLAY-Redaktion natürlich nicht fehlen. Spiele finden Sie hier allerdings nicht: Wir haben die Artikelauswahl auf nützliches, witziges und wichtiges Zubehör beschränkt (haben Sie zum Beispiel schon den Heimgolfschläger für Computer entdeckt?). Ob Sie einen neuen Joystick benötigen, ein passendes Pad für die Maus suchen oder verzweifelt ein Hilfsbuch zu einem schweren Spiel brauchen: Hier werden Sie fündig. Die einzige Software, die wir in dieser Rubrik vorstellen und verkaufen, ist ein sehr, sehr ungewöhnlicher Bildschirmschoner. Ein wahrer Leckerbissen für Kenner (und solche, die es werden wollen).







Mousepads

Laß rutschen, Kumpel! Nur mit einem richtigen Mauspad macht der Umgang mit dem findigen Zeigeinstrument auch richtig Spaß. Wenn der Blick auf die wohlig farbige Umgebung schweift, flutscht die Arbeit gleich nochmal so gut. Die meisten Pads gehören eigentlich in die „Krieg der Sterne" und „Enterprise"-Abteilung des Katalogs, aber die Zugehörigkeit zur Computerecke, verbannte die feschen Schreibtischschmücker auf diese Seiten.

1 Mauspad: Deep Space 9
Bestellnummer: IBM0606a
Preis: 29,80

2 Mauspad: Tribbles
Bestellnummer: IBM606e
Preis: 29,80

3 Mauspad: Enterprise
Bestellnummer: IBM606c
Preis: 29,80

4 Mauspad: Rebel Assault
Bestellnummer: IBM0800
Preis: 29,80

5 Mauspad: Next Generation
Bestellnummer: IBM0606b
Preis: 29,80

6 Mauspad: Darth Vader
Bestellnummer: IBM0796
Preis: 29,80

7 Mauspad: Archaic Arrows of Chaos
Bestellnummer: CHX3000
Preis: 18,—

Ohne Abbildung: Mauspad: Classic Enterprise
Bestellnummer: IBM0606d
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Mauspad: Classic Enterprise im Dock
Bestellnummer: IBM0606f
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Mauspad: Alter Ego
Bestellnummer: IBM0606g
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Mauspad: Bird of Prey
Bestellnummer: IBM0606h
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Mauspad: Millennium Falcon
Bestellnummer: IBM0798
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Mauspad: Luke & Leia
Bestellnummer: IBM0799
Preis: 29,80
Ohne Abbildung: Mauspad: Yoda
Bestellnummer: IBM0797
Preis: 29,80

Advanced Gravis: Analog Joystick

Das Arbeitstier unter den PC-Joysticks: Der „Analog Pro" von Gravis ist robust, handlich und vielseitig einsetzbar. Test und Kalibrierungssoftware wird mitgeliefert. Außerdem dabei: Der Sharewarehit „Commander Keen", damit Sie den Joystick gleich ausprobieren können.

Advanced Gravis: Analog Joystick
Bestellnummer: IBM0055
Preis: 59,—

Advanced Gravis: Analog Pro Joystick

Speziell für den Fan von Flugsimulationen ist dieses Modell des Gravis-Joysticks gedacht. Ein etwas anders geformter Steuerknüppel mit zwei zusätzlichen Feuerknöpfen und die eingebaute Schubkontrolle, gepaart mit der berühmten Langlebigkeit dieser Joysticks, machen aus diesem Modell einen Allrounder für Flugspiele. Daß sich auch „normale" Spiele vernünftig damit steuern lassen, beweist das Spiel „Commander Keen", das dem Stick beiliegt.

Advanced Gravis: Analog Pro Joystick
Bestellnummer: IBM0678
Preis: 89,—

Advanced Gravis: Gamepad

Ideal für Actionspiele sind handelsübliche PC-Joysticks nicht immer: Meistens reagieren sie zu träge auf die fixen Arcade-Spiele. Was bei Konsolen schon seit langem zur Grundausstattung gehört, findet auch beim PC immer mehr Freunde: Ein sogenanntes „Gamepad". Umschaltbar für Links- oder Rechtshänder, vereint das „Gravis Joypad" die Funktionalität eines Joysticks mit der Reaktionsgeschwindigkeit eines Pads. Vier Feuerknöpfe, ein Turboschalter und ein aufschraubbarer Ministick sorgen für ungewohnten Spielkomfort.

Advanced Gravis: Gamepad
Bestellnummer: IBM0192
Preis: 49,—

Advanced Gravis: Phoenix

„Ich hab` den Größten!" Das können Besitzer des „Gravis Phoenix" wohl mit Fug und Recht behaupten: Der Phoenix ist ideal für Spieler, die sich nur dann wohlfühlen, wenn Sie eine ganze Batterie von Knöpfen und Schaltern betätigen dürfen. Und davon hat der Phoenix reichlich: 24 Schalter, die sich zudem individuell mit jeweils zwei Funktionen belegen lassen, versetzen Knopffetischisten in Ekstase.

Advanced Gravis: Phoenix
Bestellnummer: IBM0795
Preis: 229,—

Thrustmaster Mark II Weapons Control System

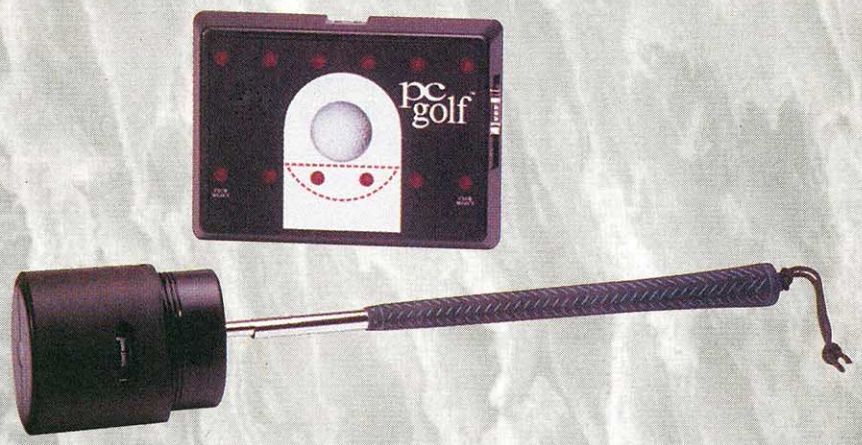
Für Realisten: Wen es schon immer gestört hat, daß moderne Flugsimulationen nur für Tastaturakrobaten konzipiert sind, sollte sich das „WCS Mark II" zulegen. Programmierbar erfüllt dieser Hebel den Wunsch nach seperater Schubkontrolle und zahlreichen Zusatzfunktionen (wo war doch gleich der Knopf für`s Fahrwerk?). Optimal ist die Kombination mit dem passenden Steuerknüppel der gleichen Firma. Der Nachteil: Das Duo eignet sich vor allem für Flugsimulationen, für andere Spiele ist das System ungeeignet.

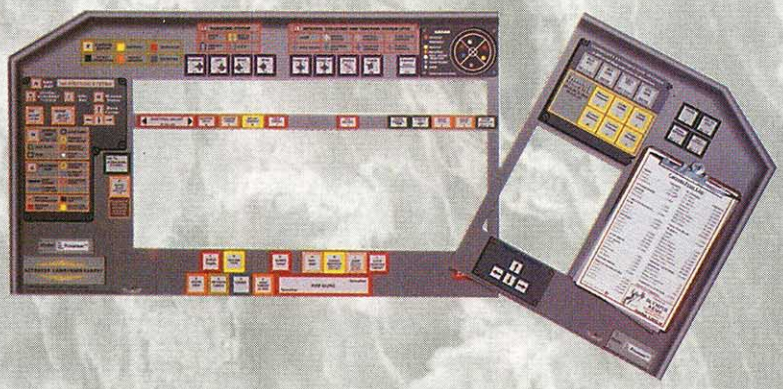
Thrustmaster Mark II Weapons Control System
Bestellnummer: IBM0139
Preis: 179,—

PC Golf

Franz Beckenbauer tut es, Bernhard Langer tut es, nur wir tun es nicht: das Golfspielen. Die Rennerei auf einem quadratkilometergroßen Rasen, das Wühlen in Sandbunkern und die Ballsuche im dichten Unterholz, ist sicher nicht jedermanns Geschmack – Mal von den immensen Kosten abgesehen. Viel bequemer können Sie dem Golfspiel vor dem heimischen Monitor frönen: Mit „PC Golf", einer Art Infrarot-Schläger für Rechts- und Linkshänder nebst passendem Sensor und Treibersoftware für bekannte Golfspiele wie beispielsweise „Links". Statt mit der Maus den Ball übers Green zu dreschen, schwingen Sie nun den Schläger durchs Zimmer.

PC Golf
Bestellnummer: IBMF001
Preis: 329,—

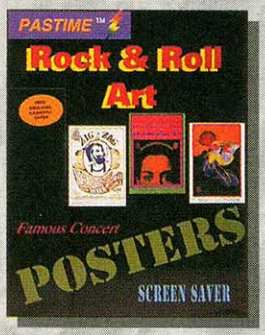




Tastaturschablone: Privateer

Äh? Wo war doch noch die Taste für die Kanonen? Wo ist der Knopf zum Landeanflug? Hilfe, ich will hier raus! Viele Computerprogramme verwirren den Anwender: Was auf dem Sektor der Anwendungssoftware schon seit langem gang und gäbe ist, schwappt nun auf den Unterhaltungssektor. Die Rede ist von Tastaturschablonen. In diesem Fall wird die Pappschablone über die normale Tastatur gelegt: Farbig markierte Embleme und eine hilfreiche Beschreibung erleichtern das Finden von Kommandos. Unser Foto zeigt die Schablone für das Computerspiel „Privateer".

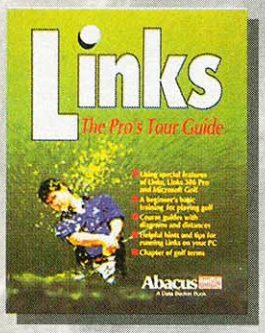
Tastaturschablone: Privateer
Bestellnummer: BUC0094
Preis: 27,—
Ohne Abbildung: Tastaturschablone: Strike Commander
Bestellnummer: BUC0093
Preis: 27,—
Ohne Abbildung: Tastaturschablone: Falcon 3.0
Bestellnummer: BUC0045
Preis: 27,—



Rock & Roll Art Screen Saver

Schnöde Standard-Bildschirmschoner im „After Dark"-Stil hat jeder. Wir haben einen echten Kult-Saver für Sie in den Katalog aufgenommen: Den „Rock & Roll Art Screen Saver". Statt fliegender Toaster oder wirrer Linien, schont dieses Prachtstück mit digitalen Postern berühmter Rockkonzert-Plakate. Das ist nicht nur „cool", sondern sieht auch schweinegut aus. Kurzum: Wir schonen schöner!

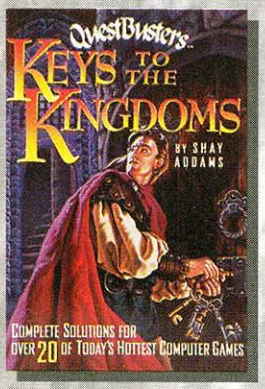
Rock & Roll Art Screen Saver
System: 386er oder Besser; Windows 3.1 oder Höher; 2MByte RAM; 8MByte freien Festplattenplatz; SVGA-Karte
Bestellnummer: ARSWPC01
Preis: 89,—



Links: The Pro's Tour Guide

Kein Computerspiel ohne Rätsel: Auch das so beliebte Genre „Golfspiel" macht da keine Ausnahme. Wer mehr über die Sportart im allgemeinen und verschiedene Computerprogramme im speziellen Infos sucht, ist bei dem „The Pro's Tour Guide" richtig aufgehoben.

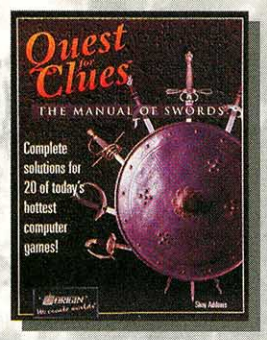
Links: The Pro`s Tour Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55755-180-4
Bestellnummer: BUC0103
Preis: 29,80



Questbusters: Keys to the Kingdoms

Die Questbusterbücher haben in den USA schon Tradition: Kurz und bündig werden hier 20 beliebte und aktuelle Computerspiele gelöst, schwere Stellen aufgezeigt und Lösungen für Rätsel geboten. In „Keys to the Kingdoms" befinden sich Lösungen für folgende Spiele: Bloodnet, Companions of Xanth, Curse of Enchantia, Dark Sun: Shattered Lands, Dragonsphere, Eternam, Gabriel Knight, The Hand of Fate, Innocent until Caught, Kronolog, Lands of Lore, The Legacy, Leisure Suit Larry 6, Lost in Time, Police Quest 4, Quest for Glory 4, Return to Zork, Sam & Max, The 7th Guest, Shadowcaster, Simon the Sorcerer, Star Trek: Judgement Rites und Warriors of Legend.

Questbusters: Keys to the Kingdoms
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-9638187-1-6
Bestellnummer: BUC0102
Preis: 29,80



Quest for Clues: The Manual of Swords

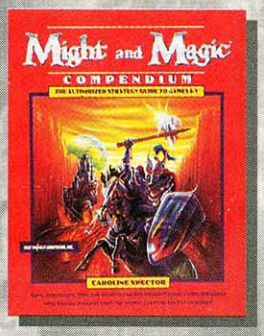
Noch eine feine Sammlung von Komplettlösungen und Hilfen. Durchgespielt wurden: The Dagger of Amon Ra, The Dark Half, Dark Seed, Dune, Gobliins, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Kings Quest 6, Leather Goddesses of Phobos 2, Legend of Kyrandia 1, Lord of the Rings 2, The Lost Files of Sherlock Holmes, Cluds of Xeen, Plan 9 from Outer Space, Planet`s Edge, Prophecy of the Shadow, Quest for Glory 3, Spellcasting 301, The Summoning, Treasures of the Savage Frontier, Ultima 7: The Black Gate und Ultima 7: Forge of Virtue.

Quest for Clues: The Manual of Swords
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-929373-11-1
Bestellnummer: BUC0031
Preis: 39,—
Ohne Abbildung: Quest for Clues: The Manual of Orbs
Bestellnummer: BUC0047
Preis: 39,—

Wing Commander Strategy Guide

Ein Kilrathi-Jäger von rechts, eine Korvette von vorne, keine Raketen mehr, die Schutzschilde sind weg und der Motor brennt – da hilft nur noch der Griff zum Schleudersitz. Hätten Sie den „Wing Commander 1&2 Strategy Guide" gelesen, wäre dies nicht passiert: Neben Beschreibungen aller Raumschifftypen gibt es Infos zu den einzelnen Missionen und einen Einführungskurs in die Kunst des Fliegens.

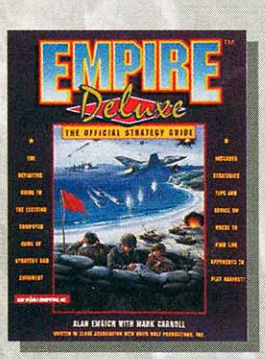
Wing Commander Strategy Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-129-8
Bestellnummer: BUC0027
Preis: 44,—



Might and Magic Compendium

Computerrollenspiele sind geradezu dafür prädestiniert, in Serie zu gehen: Die „Ultima"-Reihe hat es bislang auf acht Teile gebracht, „Wizardry" gibt`s sieben Mal. Nicht ganz so üppig fällt die „Might & Magic"-Serie aus: Hier sind es „nur" fünf Teile. Im „Might and Magic Compendium" werden die ersten beiden Parts nur am Rande erwähnt, dafür aber die letzten drei Teile in aller Ausführlichkeit behandelt. Kartenmaterial und umfangreiche Listen aller Monster und Gegenstände helfen dem ratlosen Abenteurer weiter.

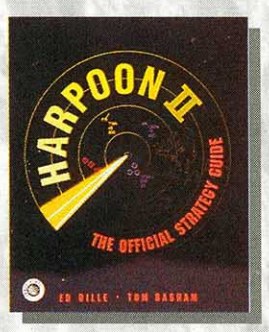
Might and Magic Compendium
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-325-8
Bestellnummer: BUC0088
Preis: 39,—



Empire Deluxe: The Official Strategy Guide

Unter Computerstrategen gilt „Empire" und dessen jüngerer Bruder „Empire Deluxe" als Kultspiel. Daß selbst ausgebuffte Hasen nicht jeden Kniff aus dem Ärmel schütteln, ist wohl klar: Im „Empire Deluxe Strategy Guide" werden Strategien erklärt, Einheiten und Produktionsmerkmale beschrieben. Flott und witzig geschrieben, gehört dieses Werk direkt neben die Spieleschachtel.

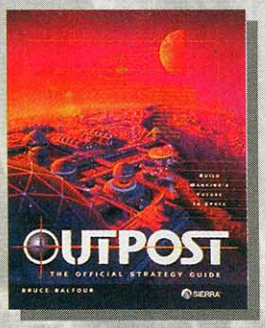
Empire Deluxe: The Official Strategy Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-324-X
Bestellnummer: BUC0068
Preis: 44,—



Harpoon 2: The Official Strategy Guide

„Harpoon 2" gehört eher zu den „Hardcore"-Spielen. Grafisch spartanisch, spricht das Programm eher den ausgefuchsten Taktiker an, als den Genreeinsteiger. Auch der – umfangreiche und sehr informative – Strategy Guide macht das Spiel nicht unbedingt bekömmlicher. Für „Harpoon 2"-Fans gehört es jedoch zur Pflichtlektüre.

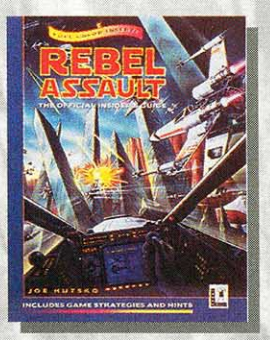
Harpoon 2: The Official Strategy Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-457-2
Bestellnummer: BUC0126
Preis: 44,—



Outpost: The Official Strategy Guide

Mit der Computerversion des Brettspiels „Outpost" landete Sierra wohl einen der größten Flops in der Softwaregeschichte: Mit fadenscheinigen Entschuldigungen veröffentlichte Sierra ein quasi halbfertiges Spiel. Die Anleitung dazu verwirrte eher und verschwieg wichtige Details. Spieler, die frustriert das Handtuch werfen wollen, finden in diesem Buch alle Antworten auf ihre Fragen. Der Verfasser ist übrigens Bruce Balfour, der auch das Computerspiel designt hat.

Outpost: The Official Strategy Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-508-0
Bestellnummer: BUC0110
Preis: 39,—



Rebel Assault: The Official Insider`s Guide

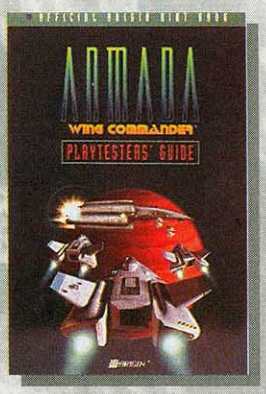
Unglaublich – aber wahr: Auch über ein Actionspiel läßt sich ein ganzes Buch (mit immerhin über 100 Seiten!) schreiben. Zwar beschränkt sich die Tips & Tricks-Sektion auf eine Handvoll (farbiger) Seiten in der Buchmitte, trotzdem lohnt sich die Anschaffung des „Insider`s Guide". Der Rest des Buches behandelt hauptsächlich die Entstehungsgeschichte von „Rebel Assault" und erlaubt einen Blick hinter die Kulissen von LucasArts.

Rebel Assault: The Official Insider`s Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-789-X
Bestellnummer: BUC0124
Preis: 39,—

Master of Orion: The Official Strategy Guide

Kein Strategiespiel ohne passende Literatur: In diesem Fall ist es das Microprose-Programm „Master of Orion". Leider fand das Spiel selbst nur begrenzt Beachtung – zu Unrecht, denn „Master of Orion" ist ein sehr gehaltvolles Computerspiel.

Master of Orion: The Official Strategy Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 1-55958-507-2
Bestellnummer: BUC0114
Preis: 39,—



Wing Commander Armada: Playtester's Guide

Die texanische Softwareschmiede „Origin" ist berühmt für prächtige Spiele und eine geniale Vermarktung: Für (fast) jedes Programm gibt's in kurzer Zeit ein Nachschlagewerk mit Tips, Kommentaren und Hintergrundinfos. Selbst Programme, über die es kaum etwas zu schreiben gibt, werden gnadenlos in dieses Marketingkonzept eingebunden: Unser Beispiel ist „Wing Commander Armada".

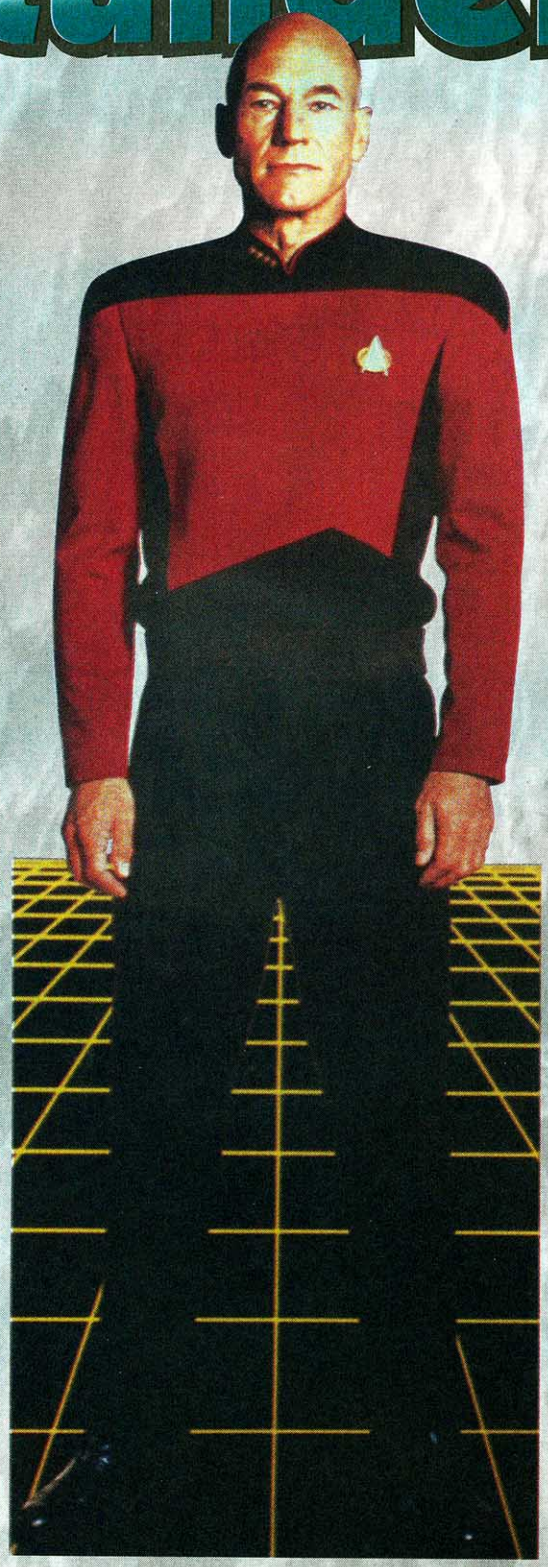
Wing Commander Armada: Playtester`s Guide
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-929373-23-5
Bestellnummer: BUC0125
Preis: 29,80

Ohne Abbildung: TIE Fighter Strategie Guide
Bestellnummer: BUC0119
Preis: 39,—

Ohne Abbildung: Sim City 2000
Bestellnummer: BUC0115
Preis: 39,—

Ohne Abbildung: Flight Simulator Strategie Guide
Bestellnummer: BUC0108
Preis: 48,—

Stern-stunden



„Das Weltall, unendliche Weiten...“: Mit diesem Satz beginnt die populärste SF-Fernsehserie, die jemals über die Bildschirme dieser Welt geflimmert ist. Die Rede ist von „Star Trek“, in Deutschland unter dem Namen „Raumschiff Enterprise“ bekannt. Mittlerweile gibt's mehrere Nachfolger („Next Generations“, „Deep Space 9“, „Voyager“) und diverse Kinofilme. Dicht gefolgt in der Gunst der SF-Fans wird „Star Trek“ von „Star Wars“ – den drei Kultmovies von George Lucas. Egal ob Trekkie oder Jedi: In der Abteilung „Sternstunden“ ist für jeden Raumfahrer etwas dabei. Ob Ferengi-Sparbüchse oder Originalfilmplakat. Vom Enterprise-Bausatz bis zum Sternenzerstörer für die heimische Anrichte.

Star Trek-Sparbüche: Konsole

Der letzte Schrei für Sparer: Eine Sparbüchse, die spricht! Wirft der anlagewillige Sparer eine Münze in den Schacht, scheppert die Originalstimme von Commander Data aus dem Lautsprecher (in Englisch), Soundeffekte zischen los, und auf einem farbigen Display flimmern Anzeigenlämpchen. Vier Texte sind gespeichert. Batterien sind nicht enthalten.

Star Trek-Sparbüche: Konsole
Bestellnummer: STZ049
Preis: 119,—

Star Trek-Sparbüchse: Klingone

Zugegeben: Weit weniger originell als der Ferengi-Kollege ist die Klingonensparbüchse. Irgendwie paßt`s einfach nicht: Klingonen geben ihr Salär wahrscheinlich eher für einen neuen Säbel aus, anstatt die Ersparnisse gewinnbringend anzulegen. Trotzdem: Wer sein Geld lieber Worf anvertraut, statt einem Ferengi-Schlitzohr, sollte sich diese Dose zulegen.

Star Trek-Sparbüchse: Klingone
Bestellnummer: STZ051
Preis: 52,—

Star Trek-Sparbüchse: Ferengi

Der Traum aller Ferengis: Eine Büchse, die freiwillig mit Geld gefüllt wird. Idealer kann eine Sparbüchse kaum sein: Verwunderlich nur, daß der Ferengi nicht munter mit den Ohren schlackert, wenn die Münzen in seinem Kopf verschwinden. Für Star Trek-Sammler: Auf dem Boden befindet sich eine Seriennummer.

Star Trek-Sparbüchse: Ferengi
Bestellnummer: STZ050
Preis: 52,—

Star Wars-Sparbüchse: Darth Vader

Was Star Trek-Sammlern recht ist, kann Star Wars-Fans nur billig sein. Auch Fans von Han Solo, Luke Skywalker und Leia können aus einer Reihe von Sparbehältern wählen. Star der Serie ist die Darth Vader-Büchse: Auch die dunkle Seite der Macht ist gegen Moneten nicht gefeit.

Star Wars-Sparbüchse: Darth Vader
Bestellnummer: SWZ015
Preis: 52,—

Star Wars-Sparbüchse: C-3PO

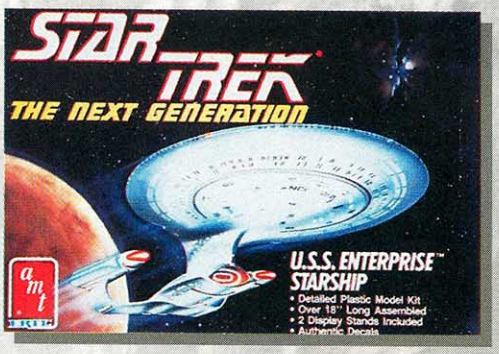
Es ist nicht alles Gold was glänzt: In diesem Fall ist das schimmernde Gesicht des Nörgeldroiden C-3PO nicht aus güldenem Blech, sondern aus farbigem Plastik. Geschmiert wird die Roboterbank nicht mit Öl, sondern mit Kleingeld.

Star Wars-Sparbüchse: C-3PO
Bestellnummer: SWZ014
Preis: 52,—

Star Trek Modell: U.S.S. Enterprise (1701)

Statt malen nach Zahlen, bauen nach Nummern: Mit diesem Bausatz (immerhin ca. 46 cm lang) kann sich jeder Bastler die Original-Enterprise (1701) nach Hause holen. Passende Abziehbilder für Nummern und Schiffsbezeichnung sind im Kit enthalten. Klebstoff erforderlich. Bausatz ist unbemalt.

Star Trek Modell: U.S.S. Enterprise (1701)
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVA6676
Preis: 34,—



Star Trek Modell: U.S.S. Enterprise (1701 D)

Der Mercedes unter den „Enterprise"-Modellen. Das Schiff der Galaxy-Klasse für die Wohnzimmeranrichte oder eine schmucke Vitrine. Der Clou: Die Triebwerksektion und die „Untertasse" lassen sich – wie im Film – trennen. Zwei separate Ständer für das Modell und entsprechende Abziehnummern sind in der Schachtel enthalten.

Star Trek Modell: U.S.S. Enterprise (1701 D)
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVA6619
Preis: 58,—

Star Trek Modell: U.S.S. Excelsior

Die verbesserte Nobelvariante der Enterprise: Die „Excelsior" ist vor allem aus den Kinofilmen bekannt, Kenner wissen zudem zu berichten, daß ein Schiff dieser Klasse ebenfalls den Namen „Enterprise" trug. Zu Gesicht haben wir die 1701-B allerdings nie bekommen. Wie bei allen diesen Bausätzen ist Klebstoff erforderlich und bemalt ist das Modell natürlich auch noch nicht.

Star Trek Modell: U.S.S. Excelsior
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVA6630
Preis: 59,—

Star Trek Modell: Klingon Battlecruiser

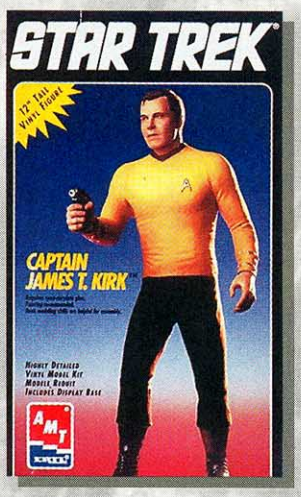
Über 35cm lang, ist dieser Schlachtkreuzer der Klingonen – ein würdiger Counterpart zu den „Enterprise"-Modellen. Der Bausatz besteht aus über 35 Teilen, das Waffenmodul ist abnehmbar. Abziehbilder liegen bei, das Modell muß „nur" noch zusammengeklebt und bemalt werden.

Star Trek Modell: Klingon Battlecruiser
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVA6812
Preis: 59,—

Star Trek Modell: Deep Space 9

Ein Modell aus der jüngsten Star Trek-Serie, der Reihe um die Raumstation „DS9", darf in der Bastelreihe natürlich nicht fehlen. Dieser Bausatz der Station „Deep Space 9" ist einer der komplexesten und detailiertesten aus dem Sortiment. Über 75 Teile im Maßstab 1/2500 machen aus diesem Modell eine wahre Augenweide. Komplett zusammengebaut mißt die Station über 40cm im Durchmesser.

Star Trek Modell: Deep Space 9
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVA8778
Preis: 52,—



Star Trek Modell: James T. Kirk

Wer mit den „technischen" Bausätzen nichts anfangen kann und den Personenkult auf die Spitze treiben möchte, greift zum Plastikmodell der berühmtesten Star-Trek-Helden. Beispielsweise den James T. Kirk-Bausatz: Hier erstrahlt der Enterprise-Kapitän wieder in vergangenem Glanz. Jung und dynamisch blickt uns Kirk aus dem (zu bemalenden) Antlitz an.

Star Trek Modell: James T. Kirk
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVA8773
Preis: 52,—

Star Wars Modell: Snowspeeder

Im Film sieht`s immer wieder elegant aus: Nachwuchs-Jedi Skywalker braust mit einem „Snowspeeder" über die Eiswüste des Planeten Hoth und zerbröselt imperiale AT-ATs mit Laser, Lichtschwert und Kabelkampf. Zum Hinstellen oder Nachspielen eignet sich dieses Modell: Komplett mit detailliertem Cockpit und zwei Figuren (vielleicht Luke?). Farbe und Klebstoff nicht enthalten.

Star Wars Modell: Snowspeeder
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8914
Preis: 38,—

Star Wars Modell: X-Wing

Alt, aber agil: Der „X-Wing" ist lange Zeit das Rückgrat der Rebellionsflotte gewesen und gehört zu Luke Skywalkers Lieblingsflitzern. Immerhin hat der Retter des Universums mit einem solchen Raumer den ersten Todesstern zerstört. Das Modell besteht aus über 95 Teilen (natürlich mit R2-Einheit und einer Pilotenfigur). Die Flügel lassen sich – wie beim Original – bewegen.

Star Wars Modell: X-Wing
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8918
Preis: 38,—

Star Wars Modell: 3er Pack Snap Kit

Es darf auch Drei geben: In dieser Schachtel lauern gleich drei verschiedene Modelle aus dem Star Wars-Universum. Ein „X-Wing", ein „TIE Interceptor" und – exklusiv nur in diesem Kit – der „B-Wing". Im Gegensatz zu den anderen Bausätzen, kommen diese Modelle ohne Klebstoff aus – einfach zusammenstecken genügt. Nur bemalt werden sollte/könnte/müßte das infernalische Trio noch, bevor Sie es in den Schrank stellen.

Star Wars Modell: 3er Pack Snap Kit
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8912
Preis: 71,—

Star Wars Modell: Darth Vader TIE Fighter

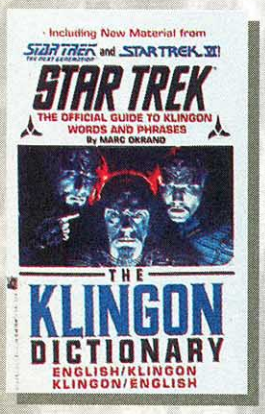
Darth Vader darf nicht sterben! Damit sich der Star Wars-Bösewicht aus jeder Situation retten kann, hat er einen eigens für ihn konstruierten TIE Fighter. „Darth Vaders TIE Fighter" enthält selbstverständlich eine Darth Vader Figur für das (durchsichtige) Cockpit.

Star Wars Modell: Darth Vader TIE Fighter
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8916
Preis: 38,—

Star Wars Modell: Star Destroyer

Der Alptraum für jeden Rebellenpiloten: Ein imperialer Sternenzerstörer. Das Modell besteht aus grauem Kunststoff und kann auch von weniger erfahrenen Bastlern in kurzer Zeit zusammengesetzt werden. Besonders beeindruckend wirkt dieses Monsterschiff allerdings erst durch eine fachgerechte Bemalung. Ein Standfuß zum Aufstellen des Modells ist mit in der Schachtel.

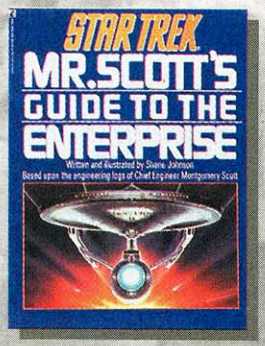
Star Wars Modell: Star Destroyer
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8915
Preis: 49,90



Wörterbuch: Klingonisch/Englisch - Englisch/Klingonisch

Wenn Sie die Aufforderung, „bljeghbe `chugh vaj blHegh!" nur mit einem verständnislosen Achselzucken beantworten können, wird es Zeit, sich dieses Buch zu kaufen – mal davon abgesehen, daß Sie in dieser Situation ein noch viel ernsteres Problem haben. Übersetzt lautet das Kauderwelsch nämlich: „Ergib Dich oder stirb!"

Wörterbuch: Klingonisch/Englisch - Englisch/Klingonisch
Text: Englisch/Klingonisch
ISBN-Nummer: 0671-74559-X
Bestellnummer: S74559
Preis: 20,—



Mr. Scott's Guide to the Enterprise

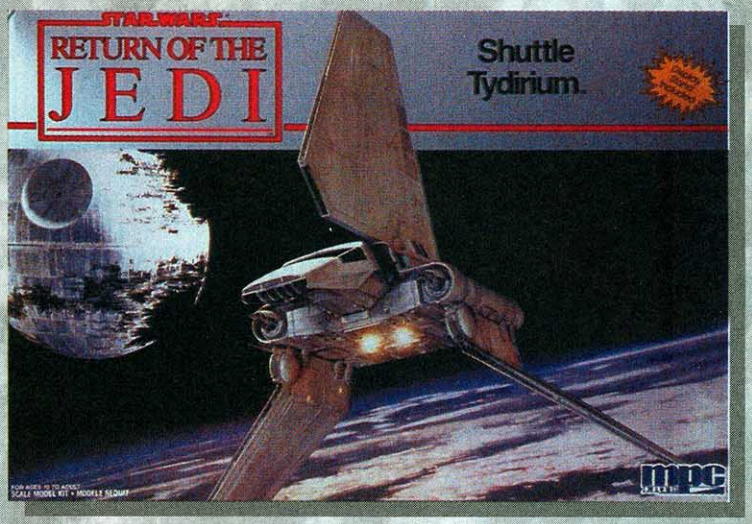
Es gibt wohl nur einen, der würdig genug ist, aus dem technischen Nähkästchen der Enterprise zu plaudern: „Miracle Worker" Montgomery Scott. In diesem – reich illustrierten – Buch von Shane Johnson übernimmt „Scotty" persönlich die Führung durch die verschiedenen Abteilungen der Enterprise und erklärt auch Weltraum-Laien bis ins Detail die Funktionen der „Enterprise 1701-A".

Mr. Scott`s Guide to the Enterprise
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-671-70498-2
Bestellnummer: S70498
Preis: 28,—

Star Wars Modell: Shuttle Tydirium

Von der Optik her nicht ganz so spektakulär wie etwa Darth Vaders TIE Fighter oder X-Wing, übersehen viele Star Wars-Freunde dieses Gefährt. Mag sein, daß das Tydirium Shuttle eher harmlos und bieder aussieht, aber zünftig zusammengebaut und kunstgerecht bemalt, ist dieses Modell eine echte Bereicherung für Modellbauer.

Star Wars Modell: Shuttle Tydirium
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8773
Preis: 49,—

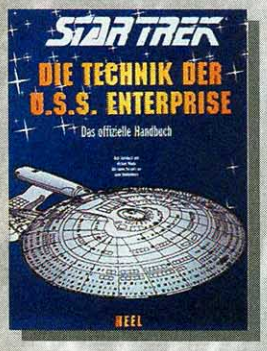


Star Wars Modell: Millennium Falcon

Der Star der Star Wars-Reihe und mit Abstand das beste Plastikmodell aus der kompletten Serie, das Sie kaufen können. Über 110 Teile müssen zusammengeklebt werden, bevor Han Solos Frachter fertig ist. Besonders anspruchsvoll ist die kunstgerechte Bemalung: Hier sind vor allem Könner gefragt.

Star Wars Modell: Millennium Falcon
Anleitung: Englisch
Bestellnummer: TVM8917
Preis: 69,—

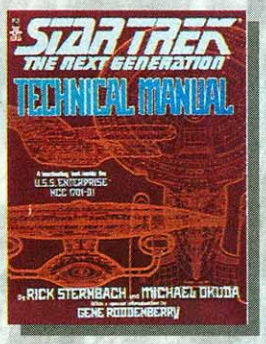
Ohne Abbildung: Speederbike
Bestellnummer: TVM8928
Preis: 29,80



Die Technik der Enterprise

Wird in „Mr. Scott`s Guide to the Enterprise" die „alte" 1701-A unter die technische Lupe genommen, ist in diesem Buch das jüngste Modell (1701-D) das Objekt der Begierde. Navigationsverfahren werden ebenso anschaulich erläutert, wie die Funktionsweise des Warp-Antriebs oder der Instrumenten.

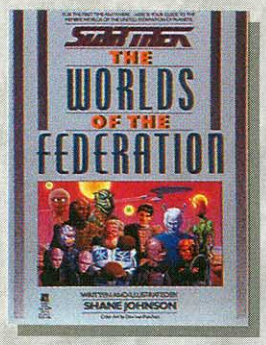
Die Technik der Enterprise
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89365-397-X
Bestellnummer: HEE003
Preis: 24,80



Technical Manual

Inhaltlich genau der gleiche Schmöker, wie das „Die Technik der Enterprise"-Buch. Unterschied: Dies ist die Original-US-Version des Buchs.

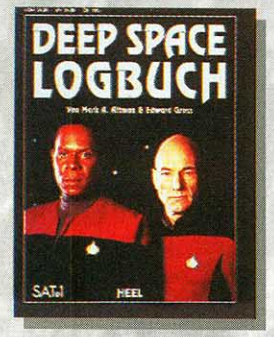
Technical Manual
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-671-70427-3
Bestellnummer: S70427
Preis: 28,—



The Worlds of the Federation

Was ist bitte schön ein Phylosian? Wo kommen die Benzites her? Wie verbringen Melkotianer ihrer Freizeit? Hilfe, ich habe einen Tribble daheim! Wer mehr über die Rassen des – von der Enterprise – erforschten Universums wissen will, kommt ohne das passende Fachbuch nicht aus. In dieser Fibel (wieder von Shane Johnson) sind die wichtigsten der bekannten Rassen katalogisiert und mit einer kleinen Beschreibung versehen. Komplettiert wird dieses Nachschlagewerk mit Karten der jeweiligen Heimatsysteme und einer Landkarte des entsprechenden Heimatplaneten.

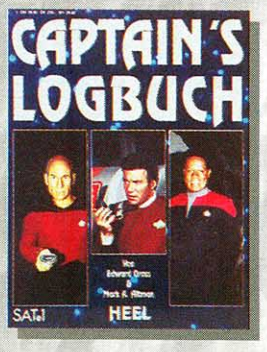
The Worlds of the Federation
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-671-70813-9
Bestellnummer: S70813
Preis: 30,—



Deep Space Logbuch

Der vierte Off-Spin der Star Trek-Saga hat`s nicht leicht: „Deep Space 9" tut sich schwer, gegen die Übermacht der „Next Generation" anzukommen. Zu wenig Dynamik, klagen viele Fans. Mit der dritten Staffel soll und wird sich das nun ändern. Damit wir nicht vergessen, was vorher passiert ist und warum die Serie überhaupt ins Leben gerufen wurde, gibt`s für Leseratten das Logbuch zur Serie. Hier gibt`s Hintergrundinfos, einen Blick hinter die Kulissen und eine Beschreibung der einzelnen Folgen.

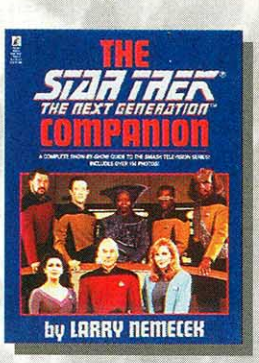
Deep Space Logbuch
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89365-338-4
Bestellnummer: HEE001
Preis: 24,80



Captain`s Logbuch

Was ein echter Trekker ist, bekommt nie genug Infos zu seiner Lieblingssendung. Eine Handvoll von Büchern sorgt da für Abhilfe. In „Captain`s Logbuch" werden nochmals die Details einzelner Folgen (der alten und der neuen Serie) präsentiert und mit reichhaltigen Hintergrundinfos angereichert. Das reicht dicke, um die 285 Seiten dieses Wälzers zu füllen. Leider sind die Beschreibungen zur „Next Generation" nicht ganz vollständig: Das Buch behandelt nur die ersten fünf Staffeln, die Sechs und die Sieben fehlen leider.

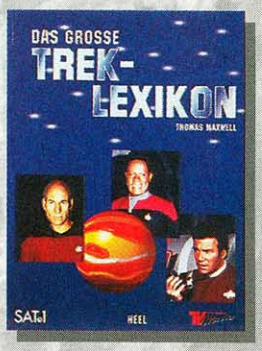
Captain`s Logbuch
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89365-376-7
Bestellnummer: HEE002
Preis: 29,80



The Next Generation Companion

Im Prinzip mit dem „Captain`s Logbuch" verwandt. Hier steht allerdings nur die Serie „Next Generation" im Mittelpunkt, die alte Enterprise-Serie fehlt. Die Texte sind komplett in Englisch. Dafür gibt`s andere Fotos als im deutschen Pendant. Ein Haken: Auch hier gibt es nur Informationen und Beschreibungen der ersten fünf Staffeln.

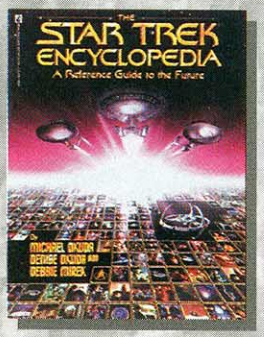
The Next Generation Companion
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-671-79460-4
Bestellnummer: S79460
Preis: 28,—



Das Große Trek-Lexikon

Wir zitieren den Buchrücken: „Das Große Trek-Lexikon gibt hier erschöpfend und kompetent Auskunft". Nun ja: Positiv ist zu vermerken, daß dieses Nachschlagewerk komplett in Deutsch ist und auch Nichtanglisten hilft, mehr über die Star Trek-Welt zu erfahren. Kompetent stimmt – weitestgehend – auch, nur mit der „erschöpfenden Auskunft" haben wir unsere Probleme. Autor Thomas Maxwell sowie die Verantwortlichen beim Heel-Verlag und auch die Sponsorenpartner „Sat 1" und „TVMovie", sollten mal einen Blick auf die „Star Trek Encyclopedia" werfen – das ist Kompetenz und erschöpfende Auskunft!

Das große Trek-Lexikon
Text: Deutsch
ISBN-Nummer: 3-89365-393-7
Bestellnummer: HEE004
Preis: 29,80



The Star Trek-Encyclopedia

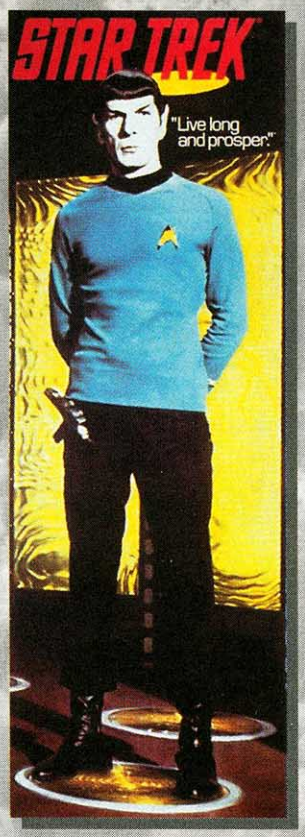
Das Buch der Bücher – wenigstens für Trekker. Unseren tiefsten Respekt vor der Leistung von Michael Okuda, Denise Okuda, Debbie Mirek und Doug Drexler, die mit diesem Nachschlagewerk das umfassenste, kompetenteste und informativste Lexikon zum Thema „Star Trek" geschaffen haben. Kein Wunder: Immerhin arbeiteten Mike und Denise Okuda an der Produktion von Filmen und Fernsehserien mit und erhielten die Infos quasi aus erster Hand. Wer dieses Buch nicht kauft, ist selber schuld!

The Star Trek-Encyclopedia
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-671-86905-1
Bestellnummer: S86905
Preis: 36,—

Ohne Abbildung: Star Trek Compendium
Bestellnummer: BST005
Preis: 34,—

Ohne Abbildung: Das Star Trek Universum
Bestellnummer: HEY06/5150
Preis: 44,—

Ohne Abbildung: Die Star Trek Filme
Bestellnummer: HEY32189
Preis: 16,90



Star Trek: Türposter Mr. Spock

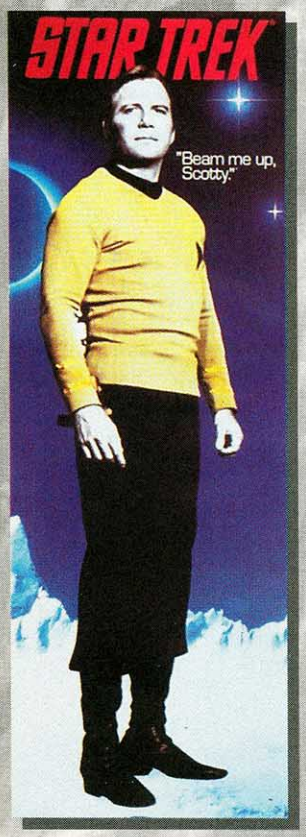
Formatgenau für die Wohnzimmertür: Mr. Spock in Originalgröße und mit dem Spruch „Live long and prosper" auf den Lippen.

Star Trek: Türposter Mr. Spock
Bestellnummer: G140719
Preis: 19,90

Star Trek: Türposter Captain Picard

Jetzt zupft sich Patrick Stewart an Ihrer Haustür die Uniform zurecht: „Make it so!"

Star Trek: Türposter Captain Picard
Bestellnummer: G140740
Preis: 19,90



Star Trek: Türposter Captain Kirk

Der Schwarm aller Frauen diesseits des Andromeda-Nebels: James Tiberius Kirk in Lebensgröße an der Tür.

Star Trek: Türposter Captain Kirk
Bestellnummer: G140720
Preis: 19,90

Star Trek: Türposter Deanna Troi

Der Schwarm aller Männer diesseits des Andromeda-Nebels: Deanna Troi in Lebensgröße als Poster – leider nicht in echt.

Star Trek: Türposter Deanna Troi
Bestellnummer: G140747
Preis: 19,90

Star Trek Poster: Enterprise 1701-D

Die Enterprise 1701-D auf dem Weg zu neuen Abenteuern.

Star Trek Poster: Enterprise 1701-D
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G140730
Preis: 15,—

Star Wars Poster: „Star Wars" (Motiv 1)

Nachdruck des Originalfilmplakates – Achtung: zwei Motive erhältlich!

Star Wars Poster: „Star Wars" (Motiv 1)
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G163181
Preis: 15,—

Star Wars Poster: „Star Wars" (Motiv 2)

Nachdruck des Originalfilmplakates – Achtung, zwei Motive erhältlich!

Star Wars Poster: „Star Wars" (Motiv 2)
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G163180
Preis: 15,—

Star Wars Poster: Spacebattle

Furios: Eine Szene aus dem beliebten SF-Film „Der Krieg der Sterne". Dargestellt eine Raumschlacht mit dem Todesstern im Hintergrund.

Star Wars Poster: Spacebattle
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G163188
Preis: 15,—

Star Wars Poster: „The Empire Strikes Back"

Nachdruck des Originalfilmplakates von „Das Imperium schlägt zurück".

Star Wars Poster: „The Empire Strikes Back"
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G163186
Preis: 15,—

Star Trek Poster: Deep Space 9

Lautlos im Weltall: Auf diesem Poster schwebt die Raumstation Deep Space 9.

Star Trek Poster: Deep Space 9
CA.-GRÖßE: A2-A1
Bestellnummer: G278032
Preis: 15,—

Ohne Abbildung: Enterprise Cutaway Poster
Bestellnummer: G140727
Preis: 15,—

Star Wars Poster: „Return of the Jedi" (Motiv 1)

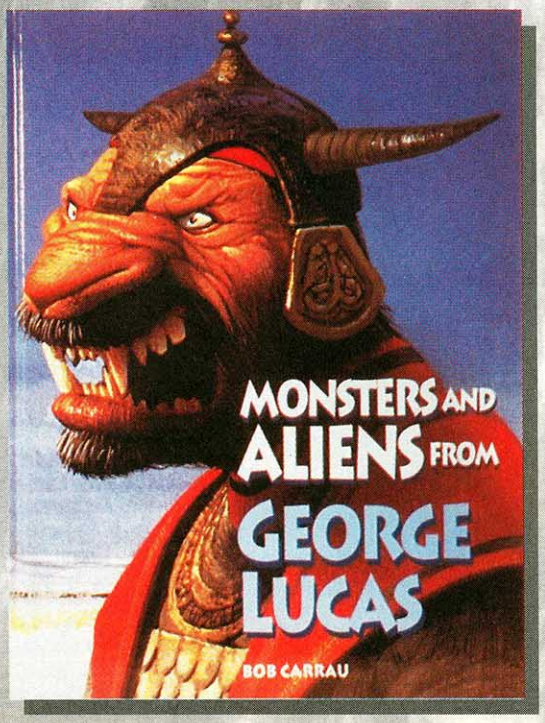
Nachdruck des Filmplakates vom dritten Teil der „Star Wars"-Saga. (Zwei Motive verfügbar)

Star Wars Poster: „Return of the Jedi" (Motiv 1)
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G163192
Preis: 15,—

Star Wars Poster: „Return of the Jedi" (Motiv 2)

Nachdruck des Filmplakates vom dritten Teil der „Star Wars"-Saga. (Zwei Motive verfügbar)

Star Wars Poster: „Return of the Jedi" (Motiv 2)
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G163188
Preis: 15,—



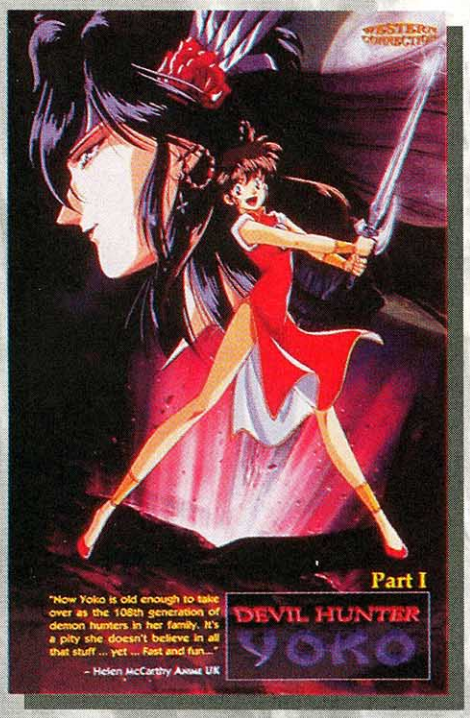
Monsters and Aliens from George Lucas

Das hat man davon: Wenn wir uns als kleine Kinder vor imaginären Monstern fürchteten, half nur noch der beherzte Griff zur Bettdecke. Filmmogul George Lucas lupft seine Decke und läßt uns einen Blick auf seine Monsterphantasien werfen. „Monsters and Aliens from George Lucas" ist ein nicht immer so ganz ernst zu nehmendes Kaleidoskop des Schreckens: Farbige Abbilder brillanter Scheußlichkeiten werden mit spritzigen Gags verquirlt. Mehr davon!

Monsters and Aliens from George Lucas
Text: Englisch
ISBN-Nummer: 0-8109-3640-1
Bestellnummer: STW003
Preis: 52,—

Videos

Videofilme sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken: Viele Menschen holen sich aktuelle Filme lieber als Konserve auf die heimische Flimmerkiste, als mit Freunden ins Kino zu gehen. Für unsere „Video"-Sektion haben wir uns deshalb nicht an gebräuchlichen Geschmacksmustern oder populärer Kommerzkunst orientiert, sondern präsentieren ein völlig neues Stück Videokultur: „Animes". Animes sind Zeichentrickfilme aus Japan, die nicht nur für Kinder gedacht sind!
Der Siegeszug dieser Filmform ist nicht mehr aufzuhalten. Hier finden Sie ein breites Spektrum von Animes: Achten Sie bitte auf die Sprachangabe im Infokasten, da viele Filme „nur" mit Untertiteln versehen sind.



Devil Hunter Yoko: Volume 1

Yoko Mano ist 16 Jahre alt. Alt genug, um den Job ihrer Oma zu übernehmen: Großmutter Mano ist nämlich hauptberuflich Geisterjägerin — und Yoko soll die nächste in der 108 Generationen langen Geisterjagd-Geschichte der Manos sein. Das Dumme ist nur: Yoko hält nicht viel von Geistern und Dämonen und zeigt einen beneidenswerten Unglauben.

Devil Hunter Yoko: Volume 1
Sprache: Japanisch
Untertitel: Deutsch
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 45 Minuten
Bestellnummer: VID181
Preis: 49,95

Ushi & Tora Volume 1

Fehler machen wir alle mal: Ushi macht nur einen besonders großen. Durch seine Unachtsamkeit befreit Ushi einen uralten Dämon, den Ushis Vorfahren besiegt und eingesperrt haben. Aber Fehler lassen sich oftmals wieder gutmachen: Ushi schnappt sich einen Super-Anti-Dämonen-Speer, seinen tierischen Begleiter Tora, und geht auf Jagd.

Ushi & Tora Volume 1
Sprache: Japanisch
Untertitel: Deutsch
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 60 Minuten
Bestellnummer: VID180
Preis: 49,95

Salamander

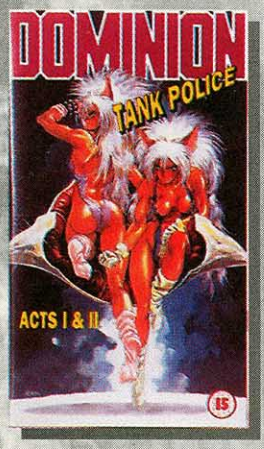
„Salamander 3"? Da war doch mal was... Ein Blick auf das Videocover enthüllt das Rätselraten um den Titel. In einer winzig kleinen Zeile steht „Programme Copyright 1989 Konami". „Salamander 3" ist nichts anderes, als der passende Anime zum Kultballerspiel „Salamander". Die Story paßt genau, die Bösewichter aus dem Spiel geben sich auch hier die Ehre (Bacteria läßt grüßen) und die Hauptakteure flitzen im Superraumschiff zur Rettung einer holden Prinzessin.

Salamander 3
Sprache: Japanisch
Untertitel: Englisch
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 60 Minuten
Bestellnummer: VID179
Preis: 34,95
Ohne Abbildung: Salamander 1 und Salamander 2
Bestellnummer: VID182 bis VID183
Preis: je 34,95

Wings of Honneamise

Die Welt ähnelt in vielen Bereichen unserer guten alten Erde: Hier, wie auch dort gibt's korrupte Politiker, kriegsgeile Generäle und eine desinteressierte Bevölkerung. Shiro Lhadatt kümmert der desolate Zustand seiner Welt kaum: Er will als erster Mensch in das Weltall vordringen. Das Raumflugprogramm nebst Wissenschaftlern und technischen Apparaturen ist zwar anders als unsere realitätsverwöhnten Augen es von Cape Kennedy gewöhnt sind, aber dafür ist „Wings of Honneamise" völlig fiktional.

Wings of Honneamise
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 125 Minuten
Bestellnummer: VID177
Preis: 39,95



Dominion Tank Police: Acts 1 & 2

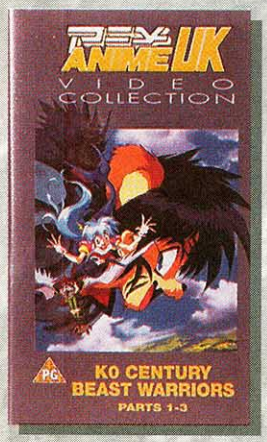
Obschon auf dem Frontcover dieses Anime die beiden scharfen Bio-Miezen (genetisch veränderte Katzen) Annapuna und Unipuma schnurren, sind die eigentlichen Hauptfiguren dieses Animes die Mitglieder der „Tank Police". Die Tank Police sorgt — mit schweren Geschützen — auf den Straßen der Städte im 21. Jahrhundert für Ordnung. Furios, feurig und formidabel gezeichnet, ist dieser Film extrem kurzweilig.

Dominion Tank Police: Acts 1 & 2
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 67 Minuten
Bestellnummer: VID005
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Dominion Tank Police: Acts 3 & 4
Bestellnummer: VID006
Preis: 39,95

The Heroic Legend of Arislan – Part 1

Der richtige Film für Rollenspieler: Die Story könnte durchaus als Spiel durchgehen. Ein König wird verraten und ermordet, nur der rechtmäßige Thronerbe (Prinz Arislan) kann sich retten, versammelt eine treue Gefolgschaft fleißiger Kämpen um sich und will das eigene Land befreien. In Part 1 der Serie geht's Arislan jedoch immer wie Dr. Kimble – er ist laufend auf der Flucht!

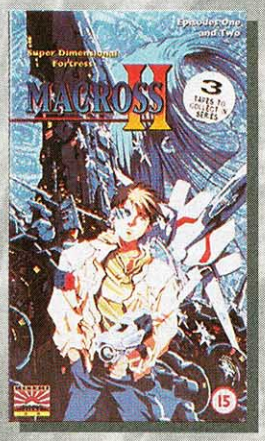
The Heroic Legend of Arislan – Part 1
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 60 Minuten
Bestellnummer: VID017
Preis: 34,95
Ohne Abbildung: The Heroic Legend of Arislan — Part 2
Bestellnummer: VID018
Preis: 34,95



Beast Warrior Parts 1 - 3

Normalerweise geht's in Anime-Movies immer recht harsch zu: Gewalt, Sex und futuristische Düsterwelten bestimmen das Bild des Nippon-Zeichentrickfilms. „Beast Warrior" zeichnet zwar ebenfalls keine besonders rosige Zukunftsperspektive, der Inhalt ist aber äußerst humorvoll. Drei „Beast Warriors" (ein Tiger, eine Meerjungfrau und ein Huhn) machen sich auf, die Menschheit davon abzuhalten, die Erde zu vernichten.

Beast Warrior Parts 1 - 3
Sprache: Japanisch
Untertitel: Englisch
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 90 Minuten
Bestellnummer: VID086
Preis: 39,95



Macross II: Episodes 1 & 2

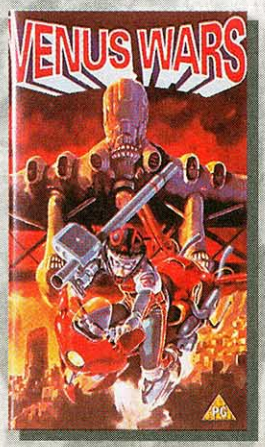
Überraschung: In „Macross II" bedroht eine Invasion außerirdischer Bösewichter die Erde. Aber keine Bange: „Macross II" geht weit über das klassische „Aliens = Böse"-Szenario hinaus. Nicht umsonst hat diese Serie den SPJA-Anime Expo-Award gewonnen – und nicht umsonst gibt's zu der Reihe zahlreiche Comics, Bausätze und gar ein Rollenspiel (auch in diesem Katalog).

Macross II: Episodes 1 & 2
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 55 Minuten
Bestellnummer: VID036
Preis: 34,95

Gunbusters 1

Alarm aus dem Weltraum: Space-Monster wollen die Erde erobern. Grund genug für die junge Noriko, die „Space High School" abzuschließen und die Verteidigungskräfte der Erde mit Ihrer Anwesenheit zu verstärken. Als Mitglied der „Earth Space Force" tritt Noriko in die Fußstapfen ihres berühmten Vaters.

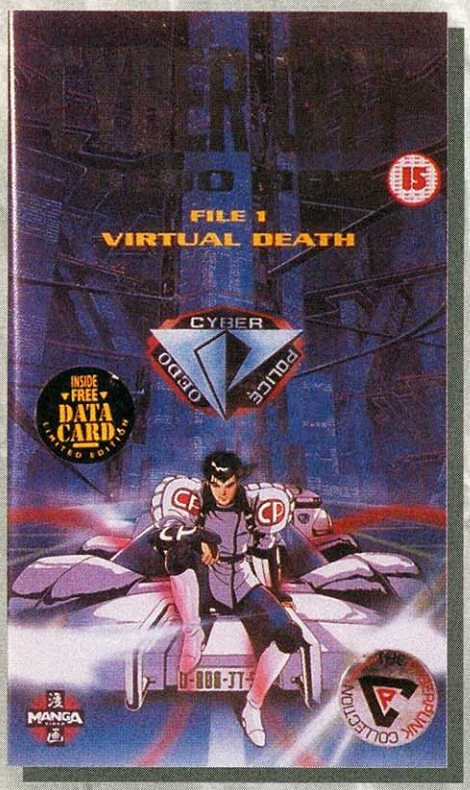
Gunbusters 1
Sprache: Japanisch
Untertitel: Englisch
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 55 Minuten
Bestellnummer: VID048
Preis: 34,95
Ohne Abbildung: Gunbusters 2
Bestellnummer: VID093
Preis: 34,95
Ohne Abbildung: Gunbusters 3
Bestellnummer: VID083
Preis: 34,95



Venus Wars

Die Menschheit hat es zwar geschafft, das Sonnensystem zu besiedeln – aber gelernt hat die „Krone der Schöpfung" nicht das geringste. 2089 zerfällt die Venuskolonie in zwei Grüppchen, die nichts Besseres zu tun haben, als um die Vorherrschaft auf dem Planeten zu kämpfen. Nur noch eine Handvoll motorisierter Jugendlicher kann den Invasoren Paroli bieten.

Venus Wars
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 104 Minuten
Bestellnummer: VID002
Preis: 39,95



Cyber City – Oedo 808 File 1: Virtual Death

Auch eine Art der Verbrechensbekämpfung: Im Jahr 2808 werden Gangster nicht mehr einfach eingesperrt, sondern bei Gelegenheit in die Reihen der „Cyber Police" aufgenommen. Löst der Knacki einen Fall, wird die verbleibende Haftstrafe verkürzt oder ausgesetzt. Versiebt der Kandidat den Auftrag, bedeutet dies für ihn die Todesstrafe. Im ersten Part der insgesamt dreiteiligen Serie, ist Massenmörder Sen Goku „Held" des Films. In den beiden weitern Teilen werden jeweils die anderen Crew-Mitglieder des Cyber Police-Teams vorgestellt.

Cyber City – Oedo 808 File 1: Virtual Death
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 42 Minuten
Bestellnummer: VID046
Preis: 29,95
Ohne Abbildung: Cyber City – Oedo 808 File 2
Bestellnummer: VID112
Preis: 29,95
Ohne Abbildung: Cyber City – Oedo 808 File 3
Bestellnummer: VID136
Preis: 29,95

Techno Police

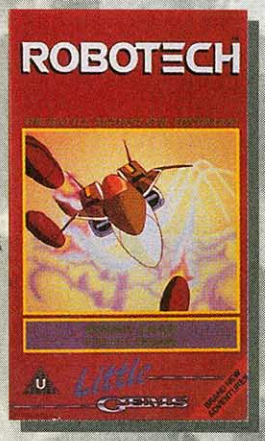
Einer der seltenen Animes, die deutsch synchronisiert worden sind. Das Problem bei „Techno Police" ist nicht die nette Story, sondern das Alter – der Betrachter merkt deutlich, daß „Techno Police" nicht mehr der jüngste Comic-Film ist, der aus den fernöstlichen Zeichenstudios zu uns kommt. Dafür bietet dieser Movie den – sprachlich barrierelosen – Einstieg in die Animewelt.

Techno Police
Sprache: Deutsch
Untertitel: —
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 75 Minuten
Bestellnummer: VID128
Preis: 34,95

Appleseed

Der dritte Weltkrieg ist vorbei: Die kläglichen Überreste alter Regierungen und Staaten gründen ein Utopia – die Stadt Olympus. Biodroiden und Computer übernehmen die Kontrolle und bieten jeglichen Komfort, Frieden und Behaglichkeit, den die Bevölkerung sich nur wünscht. Der Haken dabei: Ein paar renitente Gesellen wollen sich nicht von einer Ansammlung bioenergetischer Chips bevormunden lassen. Kurzerhand planen die unzufriedenen Akteure ein Attentat auf Olympus' Hauptcomputer – nur eine fixere Eingreiftruppe der örtlichen Polizei kann die Stadt noch retten.

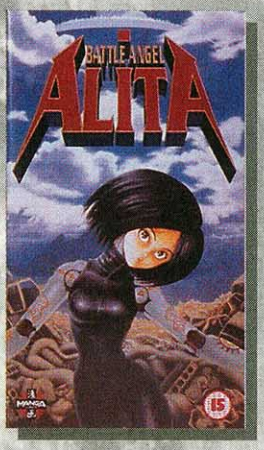
Appleseed
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 68 Minuten
Bestellnummer: VID111
Preis: 34,95



Robotech

Das Original: Quasi der Vorläufer der „Macross"-Reihe. Hier wird erzählt, wie ein außerirdisches Riesenraumschiff von Erdwissenschaftlern untersucht und reaktiviert wird, um die Erde gegen mögliche Invasionsflotten aus dem All zu verteidigen.

Robotech
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: —
Ca.-Länge: 45 Minuten
Bestellnummer: VID061
Preis: 19,80



Battle Angel Alita: Episodes 1 & 2

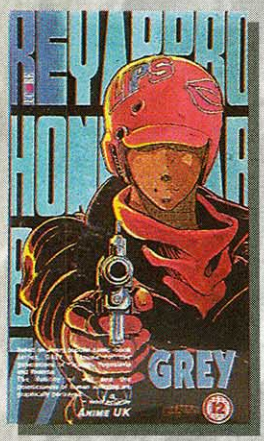
Das nennen wir ein Abfallproblem: Fast die ganze Erde ist eine gigantische Müllkippe geworden. Nur hoch in den Wolken erfreut sich eine elitäre Minderheit des Lebens in einer keimfreien Umgebung. Unten in den Müllbergen arbeitet der brillante Wissenschaftler Dr. Ido. Sein Spezialgebiet sind Roboter: Aus einem Kopfteil, das er im Abfall gefunden hat, bastelt Ido einen neuen Cyborg – „Alita". Ohne Erinnerung, aber mit mörderischen Reflexen ist „Alita" zum Jäger „geboren".

Battle Angel Alita
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 55 Minuten
Bestellnummer: VID047
Preis: 34,95

Zeguy

Wie in Comics oder Spielen vermischen die Anime-Macher in ihren Filmen gerne Fantasy, SF und Realität. Mit Erfolg: Die Story von den beiden Schulmädchen Miki und Sayaka, die von einer fremden Macht in ein Fantasy-Reich entführt werden, ist nur eines der zahlreichen Beispiele für gelungene Genrecocktails.

Zeguy
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 65 Minuten
Bestellnummer: VID103
Preis: 34,95



Grey

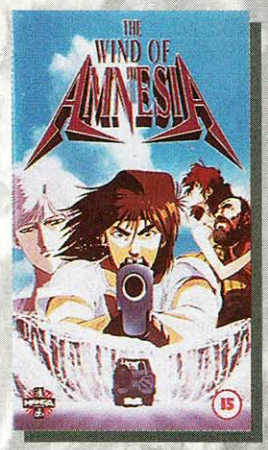
„Grey" ist einer der älteren Anime-Filme – immerhin stammt der Film aus dem Jahr 1987 – aber nicht minder gewichtig. Der Film basiert auf einem Comic von Yoshihisa Tagami und erzählt die Geschichte von „Grey", dessen sehnlichster Wunsch es ist, „Bürger" zu werden. Um dies zu erreichen, muß Grey nur genügend Leute umbringen, um in einer bestimmten Rangskala nach oben zu steigen – Ein Film, der die Sinnlosigkeit des Tötens zeigt.

Grey
Sprache: Japanisch
Untertitel: Englisch
Altersfreigabe: Ab 12 Jahren
Ca.-Länge: 80 Minuten
Bestellnummer: VID099
Preis: 39,95

Roujin-Z

Wir haben die Pflegeversicherung, die uns hoffentlich im Fall der Fälle die nötige Unterstützung sichert – die Japaner haben Technologie. Im Jahre 2020 werden über 25 Prozent der japanischen Bevölkerung über 65 Jahre alt sein. Um den Pflege-Notstand zu beheben, entwickeln findige Wissenschaftler den ultimativen Versorgungsroboter. Leider will die Maschine nicht so, wie ihre Schöpfer sich das vorgestellt haben. Apropos Schöpfer: Die Story stammt von Katsuhiro Otomo, dem Mann hinter „Akira".

Roujin-Z
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 80 Minuten
Bestellnummer: VID102
Preis: 39,95



The Wind of Amnesia

Eine interessante Alternative der Welt den Garaus zu bereiten, bietet der Film „The Wind of Amnesia". Eines Tages weht ein mysteriöser Wind über die Erde und löscht alles Wissen aus den Köpfen der Menschen. Das Resultat ist verheerend: Dumm wie Brot und auf die intellektuellen Fähigkeiten einer Amöbe reduziert, leiten Instinkte das Handeln der Menschheit. Nur ein einziger Mensch – der Junge Wataru – weiß noch genug, um ein Erziehungsprogramm zu starten und die Menschheit zu retten.

The Wind of Amnesia
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 81 Minuten
Bestellnummer: VID059
Preis: 39,95

Black Magic M-66

Noch ein Beispiel für die Gefährlichkeit der Technik: In „Black Magic M-66" laufen zwei wildgewordene Versuchsroboter Amok. Ein Armeetrupp kann einen der Droiden dingfest machen, der andere sorgt im Verlauf der rund 45 Minuten für gepflegtes Chaos und Verwüstung.

Black Magic M-66
Sprache: Englisch
Untertitel: —
Altersfreigabe: Ab 15 Jahren
Ca.-Länge: 45 Minuten
Bestellnummer: VID080
Preis: 39,95

Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 1
Bestellnummer: VID119
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 2
Bestellnummer: VID120
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 3
Bestellnummer: VID121
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 4
Bestellnummer: VID122
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 5
Bestellnummer: VID123
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 6
Bestellnummer: VID124
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 7
Bestellnummer: VID125
Preis: 39,95
Ohne Abbildung: Bubblegum Crisis 8
Bestellnummer: VID126
Preis: 39,95

Ohne Abbildung: Catgirl Nuku-Nuku
Bestellnummer: VID044
Preis: 39,95

Ohne Abbildung: Clash of the Bionoids
Bestellnummer: VID079
Preis: 39,95

Ohne Abbildung: Animania - Das Fachmagazin für Animes (1-3 Packet)
Bestellnummer: ANMPAK
Preis: 24,80

2 FAST 4 YOU

Das neue Bi-Fi Computergame ist Race-Fieber pur!

2 FAST 4 YOU ist ein Rennen gegen die Zeit, gegen die härtesten Hindernisse der Natur und natürlich gegen Gegner, die ihre Autos voll im Griff haben.

Go for Adventure!

Ruf an und gewinne!

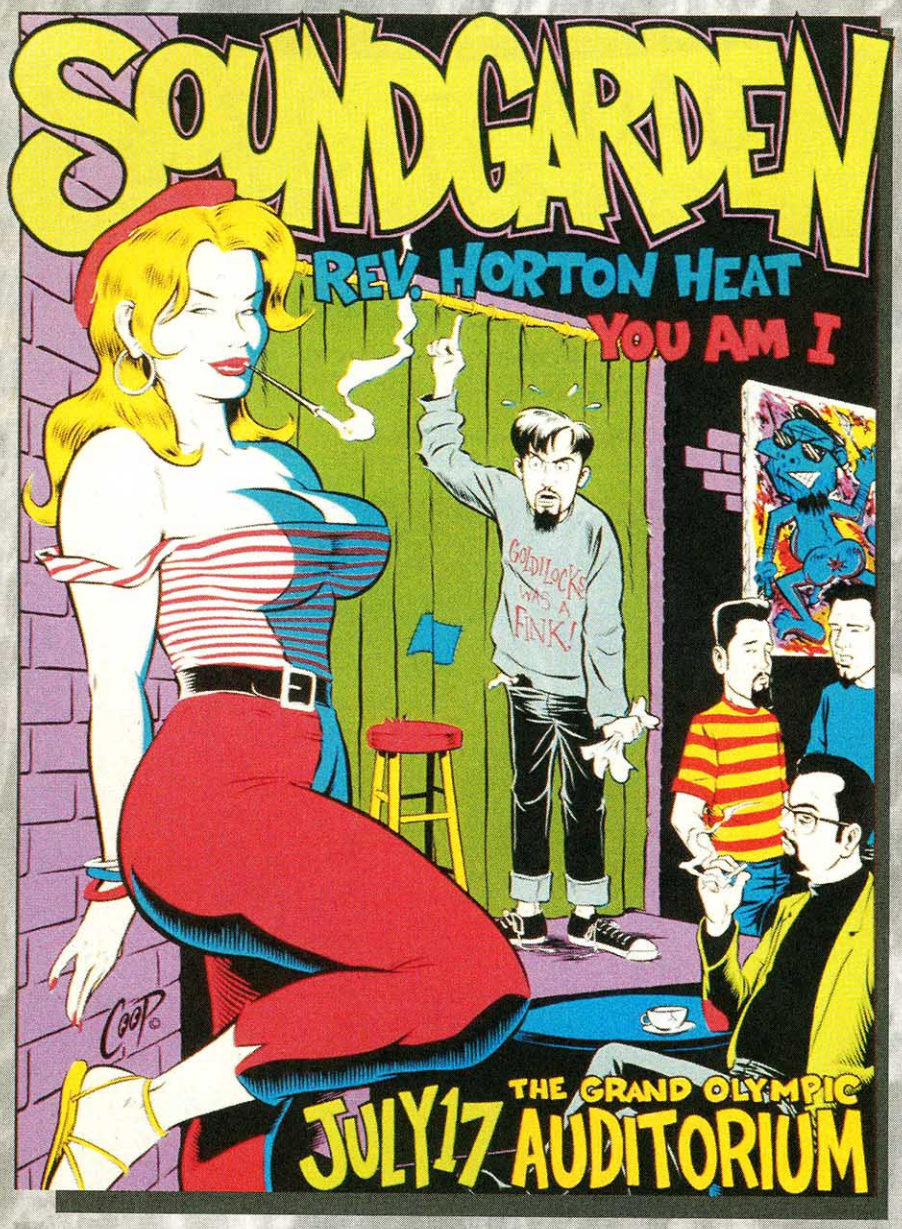
040/37 37 37

Täglich bis 30.9.1995 gewinnen 333 Anrufer

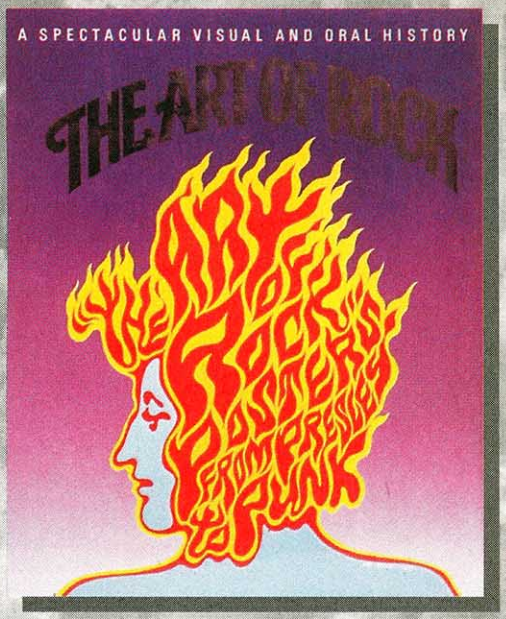
2 FAST 4 YOU-das superheiße Powerrace von Bi-Fi

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Bildschön



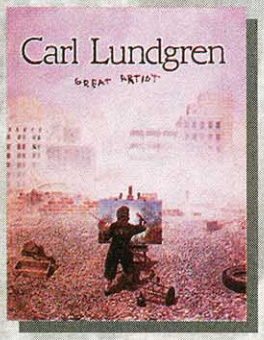
Kunst ist nicht nur etwas für hochgeistige Intellektuelle, die versuchen, jedes Bild, jede Plastik und jede Fettbadewanne zu Tode zu interpretieren. Bei ellenlangen Diskussionen um Inhalte und tiefergelegte Sinne vergessen selbstherrliche Kommunikationskarrieristen einen wesentlichen Punkt: Kunst kann und darf auch einfach „schön" sein. In unserer „Bildergalerie" finden Sie deshalb hochwertige Poster, stimmungsvolle Bildbände und knallige Portfolios – zum Sammeln oder Aufhängen. Bei der Auswahl haben wir Wert auf Variantenreichtum und Optik gelegt: Ganz „normal" ist sicher keines der hier angebotenen Stücke – aber dafür sind alle hier vorgestellten „Kunst-Perlen" etwas ganz Besonderes.



The Art of Rock

Dieses Buch ist schlichtweg ein Hammer: Auf über 500 großformatigen Hochglanzseiten findet der Kunstfreund und Rockfan Poster und Konzertplakate aus über 30 Jahren Rockgeschichte. Dies ist nicht nur einfach ein Buch – in „The Art of Rock" wird ein Stück Zeitgeschichte umrisssen. Unser Bild zeigt die „leichte" Variante des Schmökers – es gab auch noch eine 4,5 Kilogramm schwere Deluxe-Version (die aber vergriffen ist). Das ändert am Inhalt nichts: Originalzitat eines zufriedenen Lesers, „Das definitiv beste Buch unter 100 Mark!".

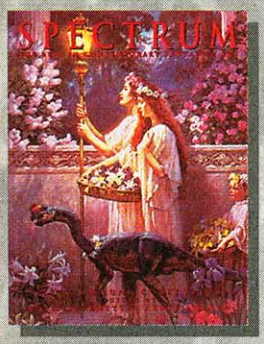
The Art of Rock
Bestellnummer: ART004
Preis: 98,—



Carl Lundgren: Great Artist

Ooops! Sie haben keine Ahnung, wer Carl Lundgren ist? Dann sollten Sie sich dieses Buch kaufen – solange es noch da ist. Die erste Auflage ist auf 3.000 Exemplare limitiert, numeriert und signiert. Sie erfahren nicht nur mehr über den Künstler, seinen Werdegang und sein Lebenswerk, sondern sehen zudem einige wunderschöne Bilder (die man übrigens auch kaufen kann...die meisten jedenfalls).

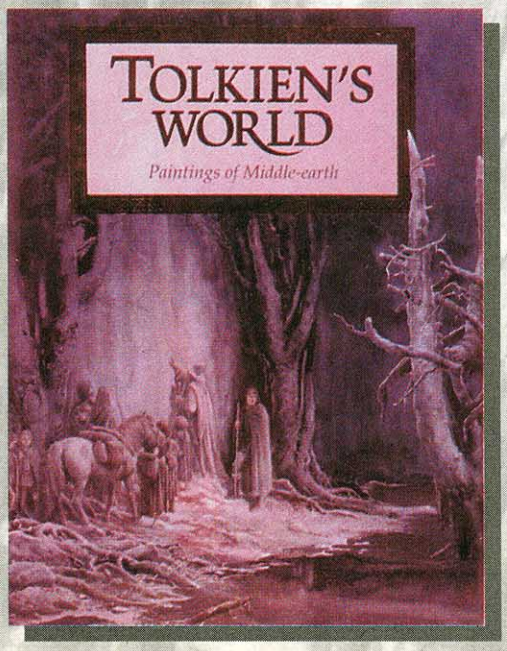
Carl Lundgren: Great Artist
Bestellnummer: LUN001
Preis: 59,—



Spectrum

Mögen sich selbsternannte Kunstexperten von „schnöden" Fantasygemälden und Zeichnungen abwenden, wir sind uns sicher: auch dies ist Kunst. Beweisen können wir diese Bemerkung mit dem Kunstband „Spectrum", in dem die talentiertesten Zeichner und Maler des Genres ihre Werke präsentieren. Komplettiert wird dieser prachtvolle Bildband mit der Adressenliste aller Künstler.

Spectrum
Bestellnummer: UWB001
Preis: 55,—



Tolkien's World: Paintings of Middle-Earth

Tolkiens Sagenland „Mittelerde" ist ein wahrer Quell der Inspiration: Das Problem bei der Illustration bekannter Orte und Figuren aus der Tolkienschen Welt ist, daß die meisten von uns bereits ein eigenes imaginäres Bild dieser Welt haben. Die Gemälde aber entsprechen naturgenäß der persönlichen Vorstellung des Künstlers. Und meistens weichen beide Vorstellungen voneinander ab. Trotzdem: „Paintings of Middle-Earth" ist die Anschaffung wert.

Tolkien's World: Paintings of Middle-Earth
Bestellnummer: HC302
Preis: 65,—

Portfolio: Hello Betty!

Betty Page – eines der berühmtesten „Pin-Ups" der amerikanischen Geschichte für Sie. Die sechs Abbildungen stammen aus der Kollektion von Raymond Cuthbert und zeigen Betty in verschiedenen Posen.

Portfolio: Hello Betty!
Bestellnummer: SQP006
Preis: 62,50

Portfolio: Naked Steel

„Nackter Stahl" ist beim Portfolio von Steve Fastner und Rick Larson wörtlich zu nehmen: Auf den sechs farbigen Kartons tummeln sich sechs – mehr oder weniger dürftig bekleidete – Amazonen. Aber von wegen „schwaches" Geschlecht: Alle Damen halten einen Dolch oder einen Säbel bereit.

Portfolio: Naked Steel
Bestellnummer: SQP020
Preis: 62,50

Portfolio: The Conan Classic Collection - Set 10

Muskelberg Conan ist immer für einen Portfolio gut: Schöne Frauen, mächtige Monster und Chefbarbar Conan in Adonispose dienten sechs bekannten Künstlern als Vorlage für sechs verschiedene Bilder. Dieses Set ist übrigens auf 2000 Exemplare limitiert.

Portfolio: The Conan Classic Collection - Set 10
Bestellnummer: SQP040
Preis: 49,80

Portfolio: BattleTech Set 1

Artworks zum Thema BattleTech eignen sich ebenfalls für ein schmuckes Portfolio: Das erste Set stammt von Les Dorscheid, ist signiert und auf 2.500 Exemplare begrenzt.

Portfolio: BattleTech Set 1
Bestellnummer: SQP200
Preis: 62,50

Portfolio: Clyde Caldwell's Kingdom of Knives Set 1

Ein weiterer berühmter Zeichner von Fantasythemen ist Clyde Caldwell. Das Portfolio enthält sechs farbige Kunstwerke, ist handsigniert und auf 2.000 Exemplare beschränkt.

Portfolio: Clyde Caldwell's Kingdom of Knives Set 1
Bestellnummer: SQP016
Preis: 62,50

Portfolio: Clyde Caldwell's Kingdom of Knives Set 2

Das zweite Portfolio aus der Künstlerfeder Caldwells. Hiervon gibt's immerhin 2.500 Stück zu kaufen.

Portfolio: Clyde Caldwell's Kingdom of Knives Set 2
Bestellnummer: SQP048
Preis: 62,50

Portfolio: Larry Elmore's Valley of Steel Set 1

Für viele AD&D-Kenner ist Larry Elmore einer der besten Fantasy-Künstler. Zum Aufhängen fast zu schade: Sechs Bilder, mit persönlicher Signatur und nur 2.500 Mal zu kaufen.

Portfolio: Larry Elmore's Valley of Steel Set 1
Bestellnummer: SQP051
Preis: 62,50

Portfolio: Brom's Shadowbound Set 1

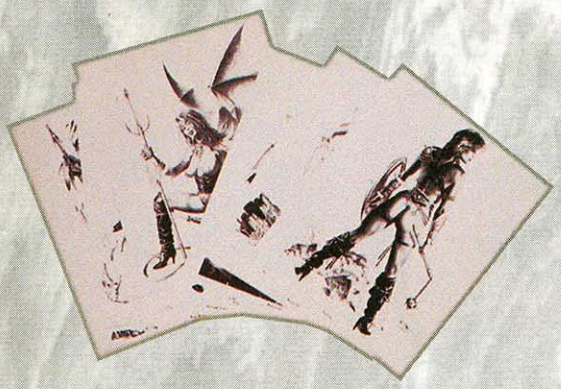
Brom gehört zu den Leib- und Magenmalern der Rollenspielschmiede TSR. In diesem Portfolio packt Brom sechs bekannte Artworks aus: Natürlich signiert und limitiert (2.000 Exemplare).

Portfolio: Brom's Shadowbound Set 1
Bestellnummer: SQP002
Preis: 62,50

Portfolio: Clan of the Claw

Steve Fastner und Rich Larson sind bekannt für ihre – sagen wir mal – freizügigen Damenbilder. Schwach ist jedoch keine der sieben schwarz/weißen Schönheiten auf diesen Zeichnungen: Bis auf die Haut bewaffnet, zeigen sich diese Amazonen recht kämpferisch.

Portfolio: Clan of the Claw
Bestellnummer: SQP010
Preis: 29,80



Portfolio: Savage Hearts

Clyde Caldwell einmal anders: Sieben Zeichnungen (schwarz/weiß) befinden sich in diesem Portfolio. Auf allen sieben sind nicht etwa die „typischen" Fantasymotive, sondern schlichtweg bezaubernde Kriegerinnen.

Portfoli: Savage Hearts
Bestellnummer: SQP011
Preis: 29,80

Portfolio: Space Runners

Fastner und Larson toben sich in diesem Portfolio mal wieder aus: Sechs Damen – ungewöhnlicherweise recht züchtig bekleidet – zeigen sich in SF-Umgebung. Alle Zeichnungen in Farbe.

Portfolio: Space Runners
Bestellnummer: SQP009
Preis: 62,50

Portfolio: Larry Elmore's Swordsong Set 3

Dies ist das dritte Set aus der „Swordsong"-Portfolio-Reihe. Hiervon sind nur 2.000 Exemplare zu haben – also schlagen Sie zu.

Portfolio: Larry Elmore's Swordsong Set 3
Bestellnummer: SQP004
Preis: 62,50

Portfolio: Amber

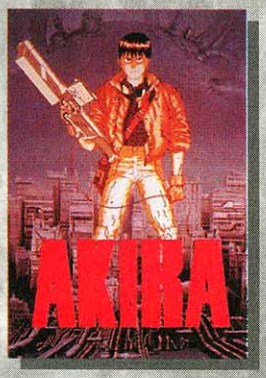
Diese fünf „Werke" sind von Ron Walotsky, der die Cover für Roger Zelazny's Amber-Romane malte. Mit dabei: Ein wenig Hintergrundinfos zum Zeichner und ein Brief von Zelazny. Limitiert auf 1.500 Stück und vom Maler signiert.

Portfolio: Amber
Bestellnummer: CHI024
Preis: 49,80

Poster: Big Shop Tango

Ein Plüschbär, ein Hase und eine Ente drehen durch: Dieses Anarchoposter zeigt es deutlich.

Poster: Big Shop Tango
Ca.-Größe: A2
Bestellnummer: EPP02
Preis: 9,80



Poster: Akira

Das Poster zum Zeichentrick-Kultfilm der 90er Jahre. Dem Originalkinoplakat nachempfunden.

Poster: Akira
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: VID P99
Preis: 15,—

Poster: Der Herr der Ringe

Die Replika des Filmplakates zum Zeichentrick-Movie „Der Herr der Ringe".

Poster: Der Herr der Ringe
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G187010
Preis: 15,—

Poster: Lord of the Rings

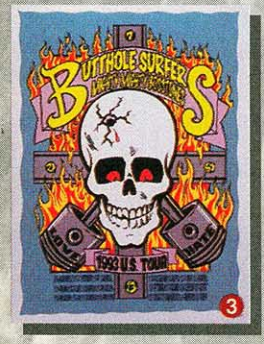
Nicht mit dem Filmplakat zu verwechseln: Dies ist eine eigenständige Adaption des Tolkien-Stoffes.

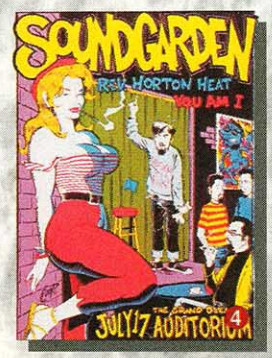
Poster: Lord of the Rings
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G187015
Preis: 15,—

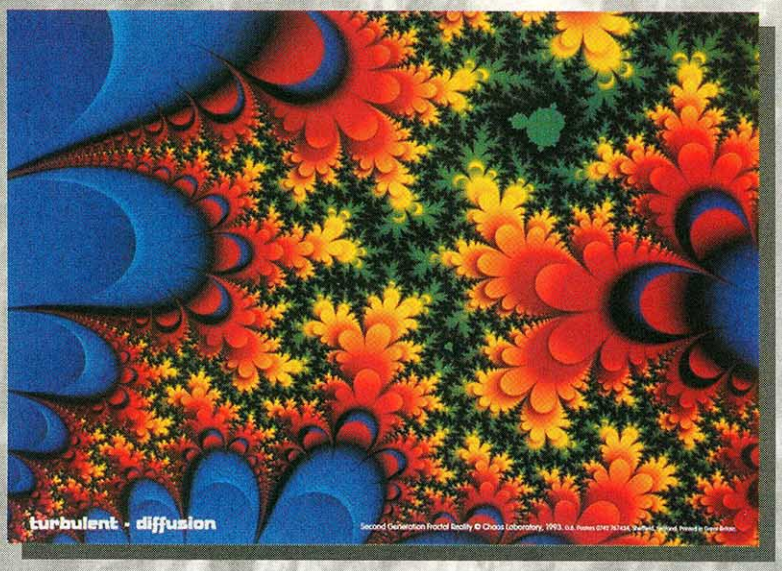
Rockposter

Wer das Besondere liebt, sollte sich unsere kleine (aber feine) Kollektion von Rockpostern zulegen: Diese schrillen, neonfarbigen Kunstplakate sind auf extrem hochwertigen Papier gedruckt, alle vom Künstler (Frank Kozik, Kuhn oder Cooper) handsigniert und stellen echte Sammlerobjekte dar. Wer diese Art von „Kunst" nicht mag, kauft sich selbstverständlich keines dieser herrlichen Motive – ansonsten heißt es, „Zugreifen solange der Vorrat reicht!". Alle Poster sind limitiert und vom jeweiligen Künstler handsigniert.

1 Rockposter: Biohazard (Kozik)
Ca.-Größe: A2
Bestellnummer: ARKZ94045
Preis: 39,80
2 Rockposter: Supersuckers (Kuhn)
Ca.-Größe: A2
Bestellnummer: ARLK94015
Preis: 39,80
3 Rockposter: Butthole Surfers (Kozik)
Ca.-Größe: A2
Bestellnummer: ARKZ93042
Preis: 39,80
4 Rockposter: Soundgarden (Cooper)
Ca.-Größe: A1
Bestellnummer: ARCP19
Preis: 49,80







Chaos Laboratory: turbulent-diffusion

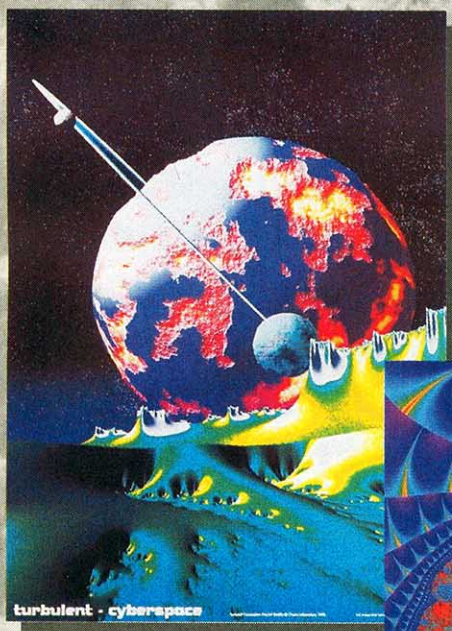
So schön kann Mathematik sein: Man nehme einen Teil Chaos-Theorie, einen Computer und hochwertiges Papier – heraus kommen solche schönen Poster wie „turbulent-diffusion".

Chaos Laboratory: turbulent-diffusion
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G268890
Preis: 12,—

Chaos Laboratory: vivid-radiation

Jetzt folgen drei Poster aus einer weiteren Reihe der mandelbrotschen Mathegenies: Die „vivid"-Serie

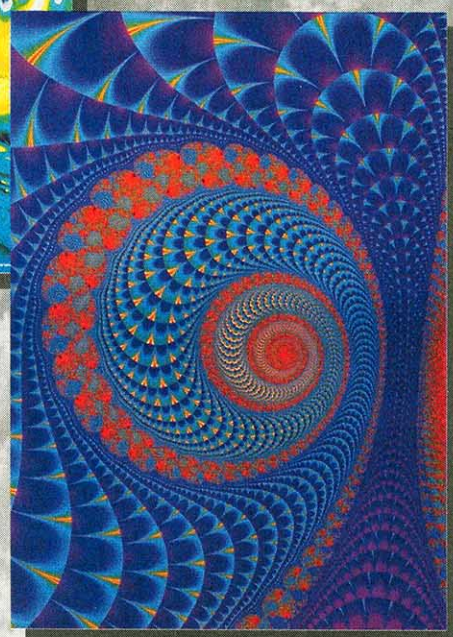
1 Chaos Laboratory: vivid-radiation
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G268900
Preis: 12,—
2 Chaos Laboratory: vivid-curve
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G277520
Preis: 12,—
3 Chaos Laboratory: vivid-disorder
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G268830
Preis: 12,—



Chaos Laboratory: turbulent-cyberspace

Das zweite Poster aus der „turbulent"-Reihe. Nichts ist schöner als die Entropie.

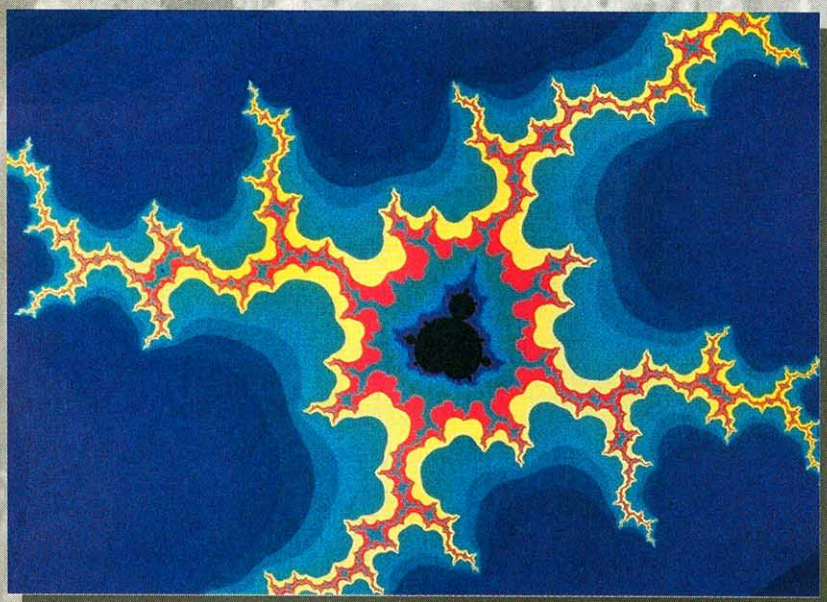
Chaos Laboratory: turbulent-cyberspace
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G277510
Preis: 12,—



Chaos Laboratory: eye of the peacock

Warum sollten Mathematik, Chaosforschung und Fraktale nichts mit Natur zu tun haben? Das „Pfauenauge" zeigt das Gegenteil.

Chaos Laboratory: eye of the peacock
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G268840
Preis: 12,—



Chaos Laboratory: birth of lightning

Sie wollten schon immer mal die Geburt eines Blitzes miterleben? Bitte sehr: In Posterform macht sich die Urgewalt besonders gut.

Chaos Laboratory: birth of lightning
Ca.-Größe: A2-A1
Bestellnummer: G268850
Preis: 12,—

INSERENTENVERZEICHNIS

Bomico	2
Brinkmann	100
Douwe Egbert	83
IMPRESS	97
Philip Morris	21
Reemtsma	45
Schafft Fleischwerke	83

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu)
Textchefin/CvD: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Michael Hengst – verantwortlich für den red. Inhalt
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag
von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Layout: IMPRESS, München
Titellayout: Erich Schulze
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352), Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-333

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Einzelheftbestellung: PVS, Heiner Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm, Tel.: 07132/969-185 oder -181, Fax: 07132/969-190 (Einzelheft plus DM 6,- Porto und Versandpauschale)
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: IMPRESS, München
Druck: Druckerei Schwend, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch Hall

Haftung: Für den Fall, daß im *POWER PLAY-Katalog* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck,
Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

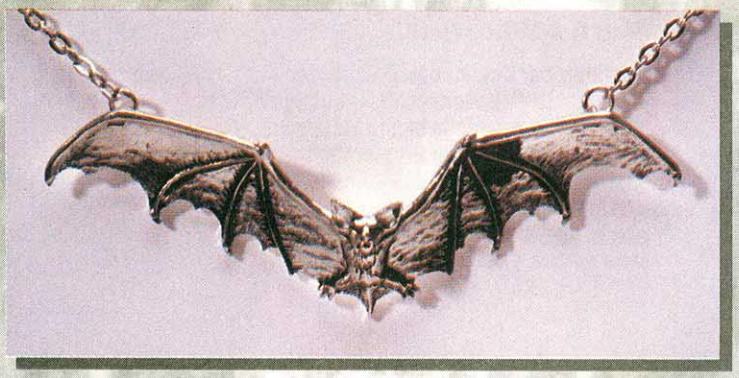
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Rest der Welt

Für den Schluß haben wir uns einige besondere Schätze aufbewahrt: Hier finden Sie Soundtracks auf Musik-CDs, freche Halsketten, kleidsame T-Shirts und knuffige Gießkeramik-Figuren zum Sammeln. Fast nichts davon können Sie beim Trödler nebenan erstehen oder in irgendeinem schlichten Warenhaus: Ob ein exklusives T-Shirt mit dem Motiv aus einem japanischen Comicfilm oder die brachiale Werwolf-Gürtelschnalle – diese Rubrik ist für das Ungewöhnliche, Außergewöhnliche und Unmögliche reserviert. Sie lassen sich Horrorgeschichten in Musikform eintrichtern? Sie trinken Ihren Kaffee gerne schwarz? Dann ist der „Rest der Welt" genau der richtige Tummelplatz für Sie.



Alchemy: Fledermaus-Kette

Na, wenn das nichts ist! Eine schmucke Halskette für den Heavy-Metal-Freund. Schwer ist die Kette allemal: Immerhin hat der Fledermausanhänger eine Spannweite von gut 10 Zentimetern.

Alchemy: Fledermaus-Kette
Bestellnummer: ALCP121
Preis: 28,60

Pagan: Halskette Skarabäus

Eine neue Kette für die Frau Gemahlin oder die Freunding gefällig? Wie wäre es dann mal mit diesem Stück aus der „Pagan"-Kollektion? Handgefertigt in England, ziert ein ungewöhnlicher Anhänger diese Kette: Ein Skarabäus mit Adlerflügeln und einem Ankh.

Pagan: Halskette Skarabäus
Bestellnummer: PAGPP026
Preis: 24,60

Alchemy: Lederhalsband Ankh

Als Symbol des ewigen Lebens wurde das Zeichen Ankh schon im alten Ägypten verehrt: Diese Halskette aus Leder mit einem Kupferankh als Anhänger findet sicherlich nicht nur bei Esoterikern Freunde.

Alchemy: Lederhalsband Ankh
Bestellnummer: ALCN12B
Preis: 19,60

Alchemy: Gürtelschnalle Alchemist Rex

Dieser Herr hat wohl einen Tango zuviel getanzt und dient nun als Gürtelschnalle für „echte Männer".

Alchemy: Gürtelschnalle Alchemist Rex
Bestellnummer: ALCB13
Preis: 78,80

Alchemy: Gürtelschnalle Wolfshead

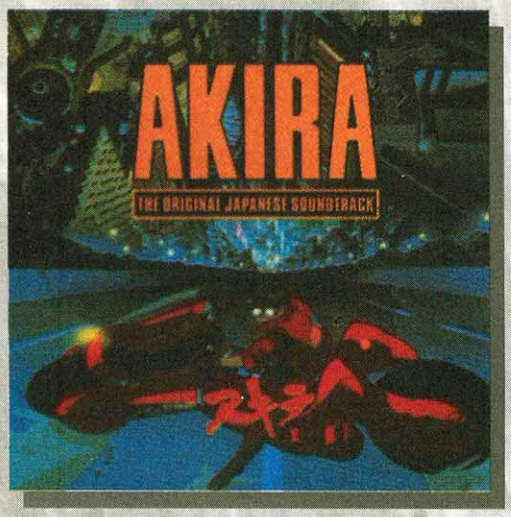
Eine echte Zierde um den Bierbauch im Zaum zu halten, ist dieser schmucke Wolfskopf: Immer grantig, immer hungrig.

Alchemy: Gürtelschnalle Wolfshead
Bestellnummer: ALCB14
Preis: 79,80

Kaffeebecher: Archaic Arrows

Wir trinken unseren Kaffee nur noch aus okkulten Tassen: Mit dem „Archaic Arrows"-Becher schmeckt schwarzer Kaffee gleich nochmal so schwarz.

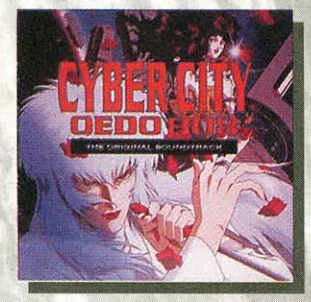
Kaffeebecher: Archaic Arrows
Bestellnummer: CH88101
Preis: 13,90



Akira Soundtrack

Der Film, der Comic, das T-Shirt, das Poster: Jetzt fehlt dem echten Akiristen nur noch die passende Musik für lauschige Nipponnächte: Kein Problem mit dem passenden Soundtrack aus dem gleichnamigen Film.

Akira Soundtrack
Bestellnummer: AC5133
Preis: 39,95



Cyber City Oedo 808 Soundtrack

Ihnen hat die Musik dieses Animes gut gefallen? Mit der passenden Soundtrack-CD hat das Videoband endlich mal Pause, und die Musik kommt ohne Dialogunterbrechung aus dem Lautsprecher.

„Cyber City Oedo 808" Soundtrack
Bestellnummer: AC6015
Preis: 39,95

Das Schwarze Auge: Blade of Destiny Soundtrack

Ja, auch so etwas gibt es: Soundtracks zu Computerspielen. In diesem Fall ist das Rollenspiel „Die Schicksalklinge" musikalisch aufbereitet worden. Rudolf Stemper mixte 14 Tracks ab und preßte sie auf einen Silberling.

Das Schwarze Auge: Blade of Destiny Soundtrack
Bestellnummer: 1105
Preis: 24,80

P. Whips: Cyber Soul

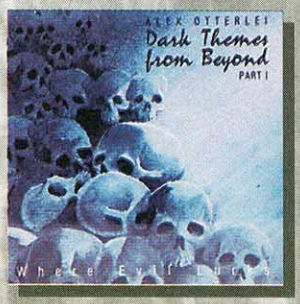
Sie dachten, Sie hätten schon alles gehört? Dann pfeifen Sie sich einmal „Cyber Soul" von der Düsseldorfer Kultband „P.Whips" durch die Trommelfelle. Satte 16 Stücke sind auf dieser ungewöhnlichen CD.

P. Whips: Cyber Soul
Bestellnummer: SPV31611
Preis: 33,—

Das Schwarze Auge: Sternenschweif Soundtrack

Eine Hitauskopplung aus dem „Schicksalsklinge"-Nachfolger darf in unserem reichhaltigen Angebot selbstverständlich nicht fehlen: Die „Sternenschweif"-Musik wurde von Guido Henkel und Horst Weidle zusammen aufgenommen.

Das Schwarze Auge: Sternenschweif Soundtrack
Bestellnummer: 1724
Preis: 24,80



Dark Themes from Beyond: Part 1

Dieser Musik müssen Sie unbedingt nach Mitternacht und bei Kerzenschein lauschen: Gänsehaut garantiert. Und nebenbei bemerkt: Lassen Sie Ihre Phantasie spielen...

Dark Themes from Beyond: Part 1
Bestellnummer: LM002
Preis: 32,—

Playbär-Pins

Zeig mir welchen Pin Du trägst, und ich sage Dir, wer Du bist! Vielleicht sollte man diese frechen Pins nicht einfach tragen, sondern sorgsam in der passenden Schachtel aufbewahren. Die Playbär-Kollektion gibt's nur komplett im Sechserpack.

Pläybär-Pins
Bestellnummer: EPS09
Preis: 79,80

Taschendrachen

Ach du meine Güte, sind die niiiiedlich! Diese Drachen tun keiner Fliege was zuleide und machen sich besonders nett in einer zünftigen Vitrine. Von diesen putzigen grünen Knilchen gibt es eine ganze Serie – wir haben für Sie einige der schönsten ausgewählt und stellen sie hier vor. Natürlich können Sie alle anderen Drachenkollegen auch bei uns bestellen.

1. Taschendrache: Naptime
Bestellnummer: CWS861
Preis: 21,60
2 Taschendrache: A little Security
Bestellnummer: CWS894
Preis: 34,80
3 Taschendrache: Snuggels
Bestellnummer: CWS899
Preis: 59,80
4 Taschendrache: Butterfly Kisses
Bestellnummer: CWS897
Preis: 42,80
5 Taschendrache: It's Magic!
Bestellnummer: CWS898
Preis: 52,80
6 Taschendrache: I Ate the Whole Thing
Bestellnummer: CWS864
Preis: 39,80

Merlin Ambrosius

Nicht ganz billig, aber wer außer Ihnen hat schon den leibhaftigen „Merlin Ambrosius" auf seiner Anrichte stehen? Wie die „Taschendrachen", stammt Merlin aus den „Collectible World Studios Ltd", und ist wie seine kleineren Kollegen aus Gießkeramik hergestellt sowie handbemalt.

Merlin Ambrosius
Bestellnummer: CWS918
Preis: 286,—

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

8

7

9

10

AD&D T-Shirt: Lord Soth's Charge

Diese T-Shirts sind alle aus 100 Prozent Baumwolle und von überaus guter Qualität. Die Motive der „AD&D"-T-Shirts sind von bekannten Künstlern entworfen worden und zieren so manche Spielschachtel oder den Buchdeckel eines Fantasy-Romans. Alle T-Shirts sind nur in der Größe „XL" erhältlich. Eine Ausnahme ist das „Archaic Arrows"-Shirt (dies gibt's nur in XXL).

1 AD&D T-Shirt: Lord Soth's Charge
Größe: XL
Bestellnummer: WIN006
Preis: 29,80
2 AD&D T-Shirt: Dragons of Desolation
Größe: XL
Bestellnummer: WIN001
Preis: 29,80
3 AD&D T-Shirt: Death's Ride
Größe: XL
Bestellnummer: WIN004
Preis: 29,80
4 AD&D T-Shirt: Lady Pain
Größe: XL
Bestellnummer: WIN002
Preis: 29,80
5 AD&D T-Shirt: Orcu's Doorman
Größe: XL
Bestellnummer: WIN005
Preis: 29,80
6 AD&D T-Shirt: The Great Dragon
Größe: XL
Bestellnummer: WIN003
Preis: 29,80
7 Das Schwarze Auge T-Shirt: Sternenschweif
Größe: XL
Bestellnummer: 10301XL
Preis: 29,80
8 Archaic Arrows T-Shirt
Größe: XXL
Bestellnummer: CH87015
Preis: 24,—
Größe: XL
9 Cyber City T-Shirt
Bestellnummer: VIDT09
Größe: XL
Preis: 29,95
10 Akira T-Shirt (Motiv: Filmplakat)
Größe: XL
Bestellnummer: VIDT04
Preis: 29,95
Ohne Foto: Akira T-Shirt (Motiv: Canada)
Größe: XL
Bestellnummer: VIDT03
Preis: 29,95
Ohne Foto: Akira T-Shirt (Motiv: Tetsuo in Grün)
Größe: XL
Bestellnummer: VIDT02
Preis: 44,95
Ohne Foto: Dominion Tank Police T-Shirt
Größe: XL
Bestellnummer: VIDT06
Preis: 29,95

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Oft ganz unbewußt. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Weil wir wenig von ihm wissen.
Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.
Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz",
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

Bestell-Liste

So geht es: Einfach diese Liste fotokopieren (ausschneiden wäre ja nun auch wirklich zu schade) und die gewünschten Artikel eintragen. Anzahl und Preis dazu und die Versandkosten addieren: So wissen Sie auf einen Blick, was die feinen Sachen kosten, die Sie soeben bestellt haben. Ist die Liste ausgefüllt, tüten Sie diese in einen ausreichend frankierten Briefumschlag und schicken das Ganze an folgende Adresse:

Fantasy Productions
POWER KATALOG
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Artikel	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	Summe

Bestellwert	
Versandkosten	
Gesamtbetrag	

Die Lieferanschrift lautet:

Name:	Vorname:
Straße:	PLZ/Wohnort:
Telefonnummer:	Geburtsdatum:

Unterschrift des Käufers (Bei Minderjährigen: Unterschrift des Erziehungsberechtigten):

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen, wie im Katalog beschrieben.

Kein Katalog ohne ordentliche Versandbedingungen. Hier erfahren Sie alles Wissenswerte zum Thema: „Wie komme ich an die feinen Sachen in diesem Katalog?".

Bevor Sie zur Bestelliste greifen, sollten Sie sich unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen am besten schriftlich über die beigefügte Liste (fotokopieren, ausfüllen, in einen frankierten Briefumschlag tüten, die untenstehende Adresse drauf und ab damit) oder über einen schlichten Brief.

Bei jeder Bestellung ist das Geburtsdatum und die eigene Unterschrift unbedingt erforderlich. Achten Sie bitte auch darauf, daß bei einigen Artikeln ein Altersnachweis (fotokopierter Personalausweis) erforderlich ist. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen.

ACHTUNG: Ohne Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern!

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8 Mark Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250 Mark liefern wir versandkostenfrei. Die Mindestbestellmenge beträgt 50 Mark. im **europäischen Ausland** beträgt der Mindestbestellwert 100 Mark, der Versand erfolgt per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20 Mark Versandkostenpauschale. Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihr Gültigkeit. Angebot nur solange Vorrat reicht. Die meisten Artikel führen wir zwar am Lager, aber bei einigen Artikeln kann es durchaus mal zu Lieferengpässen kommen – bitte haben Sie dafür Verständnis. Sollte ein Gegenstand mal komplett vergriffen sein, werden Sie natürlich benachrichtigt. Wir behalten uns vor, Teilmengen der Bestellung auszuliefern. Nachlieferungen erfolgen dann selbstverständlich portofrei.

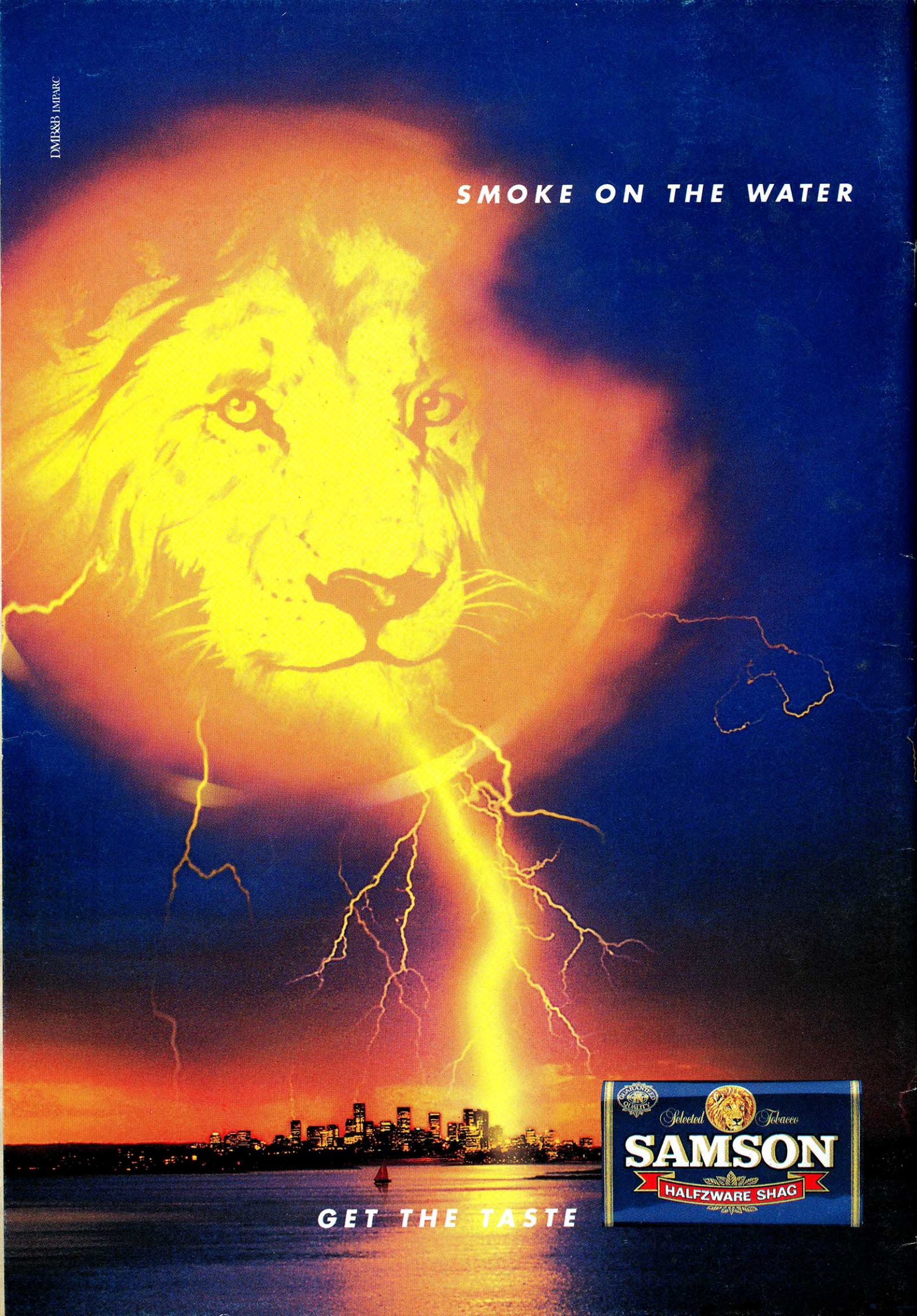
Wer nicht das beigefügte Forumlar verwendet, sondern per Brief bestellt, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

Fantasy Productions
POWER KATALOG
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Sie Fragen haben, Kritik loswerden möchten oder Anregungen zu unserem Katalog haben, können Sie sich an unsere *POWER KATALOG*-Hotline wenden. Diese ist jeden Montag von 15 bis 17 Uhr unter folgender Rufnummer zu erreichen: **0211 9243200.** Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.

Ab 1. September am Kiosk

MAGNA
MEDIA


DMB&B IMPARC
SMOKE ON THE WATER
GUARANTEED QUALITY
Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG
GET THE TASTE